
CYBER STRATEGE
N°12
AVRIL - MAI 1999
39 FF
285 FB
5,95 €
LA REVUE DES JEUX DE STRAT... SUR INFORMATI...
ANALYSE STRATEGIQUE
CHAOS GATE
AGE OF EMPIRES
NOUVEAUTES
MYTH II
ALPHA CENTAURY
IMPERIALISME II
LE CD-ROM GRATUIT
DEMOS PC :
CLOSE COMBAT 3
MYTH II
JAGGED ALLIANCE 2
+ Scénario Dien Bien Phu pour Op. Art of War
+ Campagne complète Crimée pour Age of Rifles
CLOSE COMBAT 3
LE MANUEL TACTIQUE
M 3266 - 12 - 39,00 F - RD



Infographie de Batisse



N°12 - Avril - Mai 1999

Directeur de la publication et de la rédaction François Vauvillier
Administrateur général Yves Jobert
Directeur de la rédaction délégué Jean-Marie Mongin
Directeur de fabrication Patrick Leseur

Rédacteur en chef et directeur du groupement Stratège
Théophile Monnier
(e-mail : cybstrat@hstecell.com)

Rédacteur graphiste Morgan Gillard
Rédaction et graphistes
Gil Bourdeaux, Dominique Breffort, Yves Buttetaut, Christophe Camilotte, Philippe Charbonnier, Anne de Colbert, Jean-François Colombet, Yves Debay, Ann Elfi ..., Ludovic Fortin, Denis Gille, Eric Micheletti, Sylvaine Noel, Nicolas Stratigos, Philippe Tesle, Jean-Louis Viau.

Principaux collaborateurs Fabrice Aurord, Emmanuel Balene, Jean-Claude Benda, Frédéric Bey, Jérôme Bohbot, Arnaud Bouis, Sylvain Ferreira, Omar Jeddaoui, Laurent Xavier Lamory, Stéphane Martin, Eric Sublet, Eric Teng.

Service de publicité et promotion
Directeur de publicité Jean-Claude Pittet, Tel. 01 40 [illegible]
Chef de publicité Sandra Villermoz, Tel. 01 40 [illegible]
Graphiste Géraldine Mallet, Tel. 01 40 21 18 22.

Abonnements, rédaction, publicité,
Histoire & Collections
5, avenue de la République
75541 Paris Cedex 11
Tél. 01 40 21 18 20
Fax. 01 47 00 51 11

Tarif 1 an (6 numéros) : France 200 F, Union européenne et autres pays 240 F

Vente en kiosque par NMPP
Modif et réassort par MEP, tél. 01 4 [illegible] 17 26.

Vente au détail
Armes & Collections 19, avenue de la République, 75011 Paris, Tel. 01 47 00 [illegible]

Distribution aux points de vente spécialisés en France Oeflam 132 rue de Marly, 57158 Montigny-lès-Metz. Tél. 03 87 63 96 69

CyberStratège est un bimestriel publié par Histoire & Collections SA au capital de 1 000 000 F
Président-directeur général François Vauvillier
Vice-président Jean Bouchery
Directeurs généraux Yves Jobert, Jean-Marie Mongin

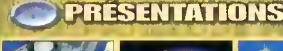
DISTRIBUTION À L'ÉTRANGER

● **Éditeur responsable pour la Belgique**
Tondeur Diffusion, 9 avenue Van Kalkenlaan - B-1070 Bruxelles
Tel. 02 [illegible] 02 01
Fax. 02 [illegible] 09
Abonnements
6 numéros : 1 300 FB + 150 FB de port (au lieu de 1 710 F)
12 numéros : 2 500 FB + 295 FB de port (au lieu de 3 420 F)

● **Italie** Tuttostoria, Ermanno Albertelli Editore, Via S. Sonnino 34, 43100 Parma.
Numero de commission paritaire en cours

● Photocomposition intégrée PowerMacintosh G3
● Photogravure couleur FRT Graphic
● Impression NIC

SOMMAIRE



PRÉSENTATIONS





ANALYSES

Des Sumériens aux grandes civilisations de l'Antiquité, *Age of Empires* nous emmène sur les traces des grands conquérants... en temps réel ! Voici enfin un guide complet sur ce classique



LE CD-ROM

L'histoire militaire française est à l'honneur dans ce numéro, avec la guerre de Crimée et la terrible bataille de Dien Bien Phu. Relevez le défi !



NOUVEAUTÉS

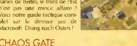
L'année 1999 s'annonce comme une cuvée exceptionnelle, en qualité et en originalité, pour les jeux de stratégie !



LES DOSSIERS

Après la stratégie-action, voici le commandement tactique. Des escadrilles de F-22 aux forces spéciales, c'est vous qui commandez !

Des neiges de Moscou aux ruines de Berlin, le front de l'Est n'est pas une mince affaire ! Voici notre guide tactique complet sur le dernier jeu de Microsoft Drang nach Osten !



Frères Marines, l'Empereur exige l'éradication des hérétiques du chaos ! Avec le commandeur Croc, suivez nos conseils pour vaincre. Nous ne faillirons pas !



EDITO

POUR TOUJOURS PLUS DE STRATÉGIE !

Vous avez été très nombreux à nous renvoyer le questionnaire du dernier numéro, souvent accompagné de multiples commentaires (sur feuille libre car il faut bien dire qu'il y avait pas beaucoup de place sur la page...). Notre lectorat nous réserve quelques surprises, comme on va le voir.

Tout d'abord, et c'est un peu inattendu, vous êtes presque majoritairement âgé de 26 à 35 ans, à 47 %. Encore plus étonnant, la part des 16-25 ans, à première vue celle qui consacre le plus de temps aux jeux, est assez réduite (19 %), plus faible que celle des 36-50 ans (28 %) ! Bref, *CyberStratege* est indéniablement une revue pour lecteurs post ados ! Mais finalement, c'était bien notre projet, proposer enfin un magazine sur les jeux de stratégie qui ait un discours à peu près normal (euphémisme) et pas destiné à des abrutis, ou considérés comme tel... Enfin, la part des – de 15 ans est très réduite, mais 14 % d'entre vous ont plus de 50 ans. Même proche de la retraite, on peut aimer devenir le maître de l'univers, de temps en temps !

Vos professions sont à l'image de cette grille d'âge. Vous êtes en majorité employés ou cadres (54 %), avec tout juste 16 % d'étudiants. Les autres catégories socio-professionnelles sont très peu représentées, dont à peine 4 % de chômeurs, bien moins que la moyenne française !

Votre équipement ensuite. Là, peu de surprise, vous êtes 44 % à disposer d'une machine puissante (Pentium II), 33 % avec une machine intermédiaire (150 à 200 Mhz) et 23 % avec une machine ancienne. Les utilisateurs d'autres systèmes (dont Macintosh) sont en très petits nombres. Votre taux d'accès à internet est important : 39 % à titre personnelle et 23 % au travail et vous passez, dans la grande majorité, moins de 5 h par semaine sur le net (76 %).

La plupart d'entre vous ont acheté Cyber dès le premier numéro, ce qui n'est pas surprenant puisque vous êtes très nombreux à lire (ou avoir lu) *VaeVictis*. Et apparemment, *CyberStratege* vous satisfait pleinement puisque vous l'achetez pratiquement tous à chaque numéro !

Pour ce qui est de vos goûts, vos jeux preférés sont, on s'en doute, les jeux de stratégie, mais les jeux de gestion et en temps réel passionnent également un grand nombre d'entre vous. Vous consacrez ainsi, pour 30 %, de 3 à 5 h par semaine à ces jeux, pour 30 % encore, de 6 à 10 h, voire même, pour 28 %, plus de 10 h par semaine ! *CyberStratege* est indéniablement le magazine des « hard-core gamers », des joueurs purs et durs ! Message aux éditeurs enfin : vous préférez, à plus de 40 %, les jeux en français, même si pour une part presque égale, cela n'a pas grande importance.

Mais au-delà de ces considérations chiffrées, vos commentaires sont encore plus intéressants. Merci tout d'abord de votre soutien plein et entier et qui se résume à la formule la plus couramment employée : « *enfin un magazine qui traite comme nous aimons des jeux que nous aimons* ». Dans l'ensemble, le magazine vous convient tel qu'il est – ni plus, ni moins. Deux demandes reviennent toutefois régulièrement. Tout d'abord, vous êtes très nombreux à souhaiter une plus grande « ouverture » historique : ordre de bataille, compte-rendu de campagnes, explication tactiques. Il nous est difficile de satisfaire entièrement cette demande, car c'est avant tout le rôle de *VaeVictis*, la revue du jeu d'histoire et de l'histoire militaire, et qui paraît, rappelons-le, en alternance avec Cyber ! Par ailleurs, le magazine est plein comme un œuf à chaque parution, et si chacun souhaite voir telle ou telle rubrique disparaître au profit de telle autre sur le sujet de son choix, nous nous efforçons de préserver les grands équilibres entre l'histoire, le temps réel et les jeux à thèmes fantastiques. Nous prenons toutefois acte de cet intérêt pour l'histoire – qui forme la raison d'être de Cyber – et nous nous efforcerons de « gonfler » les articles historiques.

Enfin, autre demande récurrente : les simulateurs historiques de combat (mer, terre et air) de plus en plus complexes et qui mériteraient des analyses plus fouillées. Nous envisageons donc éventuellement d'ouvrir nos pages à ce type de jeu, mais sans sacrifier la part consacrée aux jeux de stratégie. A suivre.

En tout état de cause, il ressort que le ton et la spécificité de Cyber sont en harmonie avec son lectorat. Pour vous satisfaire encore plus, il ne faudrait rien changer, juste mettre un peu de plus de ce que nous faisons déjà ! Depuis sa parution il y a presque deux ans, *CyberStratege* s'est donc imposé indéniablement et largement comme la référence pour tous les jeux de stratégie informatique, mais aussi comme un magazine de jeux destiné à un lectorat plus mûr : ce n'est pas le moindre de nos atouts. Merci de votre soutien, l'aventure continue !

Théophile MONNIER
(cyberstratege@histecoll.com)

Les gagnants de notre tirage au sort sont les suivants. Ils gagnent tous un abonnement d'un an à *CyberStratege* (ou voit leur abonnement prolongé d'un an) : Cyril Arnol (38) - Jean-Marc Rondeccı (06) - Xavier Clément (67) - Ugo Pochy (75) - Rodolphe Bannier (76) - Régis Beuner (22) - Ludovic Lenca (60) - François Barbat (63) - Pierre Debar (25) - Jean-Luc Rohr (57).

Par ailleurs, tous les gagnants des concours proposés dans les numéros 9 et 10 de *CyberStratege* (***Mech Commander***, ***Fields of Fire*** et ***101st***) ont été informés directement par Ubi Soft. Si vous n'avez rien reçu, vous n'avez pas gagné !

EUROPA UNIVERSALIS

Le projet d'adaptation d'*Europa Universalis*, le grand jeu de conquête et de développement situé de la Renaissance à la Révolution française, avance à grand pas. Philippe Thibaut, auteur du jeu, travaille d'arrache-pieds avec Target Games, l'éditeur suédois, pour présenter d'ici peu une version beta. Il leur manque pour l'instant un distributeur mais le jeu, présenté au Milia, a fortement séduit.

Rappelons que *Europa Universalis* est l'adaptation du jeu sur carte du même nom édité par Azure Wish et qui retrace, avec un luxe de détails inouï, la grande période de l'expansion européenne, de 1492 à 1789 (la période traitée par le jeu sur carte est plus réduite). La version informatique utilise un moteur en temps réel (pour permettre le jeu multijoueurs) mais il sera possible, heureusement, d'accéder à toutes les fonctions en mode pause.

Les joueurs représentant une des grandes nations européennes (France, Suède, Autriche, mais aussi Turquie ou Venise...) devront à la fois gérer leur économie (production, commerce, agriculture), avec de

A HAVAS INTERACTIVE DE JOUER !

Le rachat de Cendant – devenu Havas Interactive – n'a pas entamé le rythme de parution des différents éditeurs représentés par ce groupe, bien au contraire, d'autant que *Half Life* se taille un impressionnant succès.

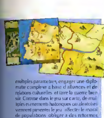
Tout d'abord l'extension ***Brood Wars*** pour Starcraft est présentée dans ce numéro ; le jeu de rôle ***Return at Krondor*** – une bonne surprise – sera disponible courant avril (la version américaine est déjà dispo). ***Caesar III*** et ***Starcraft*** paraîtront sur ***Macintosh***, c'est une bonne nouvelle. Enfin, le programme pour l'année est très allèchant.

Nous avons déjà parlé de ***Homeworld***, ce superbe jeu de gestion/simulateur de combat spatial ; il est attendu pour avril également, mais un retard reste possible. ***Team Fortress 2*** utilise le moteur de *Half-Life*, mais met l'accent sur le combat tactique en équipe, en multijoueurs (parution prévue pour cet été) ! Enfin, même les lecteurs les plus intégristes de *CyberStratege* seront heureux d'apprendre que ***Diablo 2*** est annoncé pour cet automne.

Parmi les projets plus lointain, ***Pharaon***, développé par Sierra et Impressions, risque de faire un malheur. Ce jeu reprend le principe de Caesar *III* – la gestion de ville antique – cette fois dans la Haute Antiquité en Egypte. Les joueurs devront développer leurs cités mais également gérer l'économie de la vallée du Nil. Gageons que la partie religieuse et les cérémonies funéraires dans la vallée des rois prennent une place encore plus prépondérante que dans Caesar *III* ! Parution annoncée pour le courant de l'automne.

HIDDEN & DANGEROUS

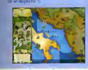
Edité par Take 2 et Talonsoft (eh oui !), *Hidden & Dangerous* nous offre de revivre les opérations commandos de la Seconde Guerre mondiale ! Mais à la différence de *Commandos* (Eidos), superbe produit mais qui n'était pas à proprement parler un jeu de combat tactique, *Hidden & Dangerous* se classe dans la catégorie des jeux « d'action spéciales », comme *Spec Ops Rangers*, dont il reprend le moteur, ou de *Delta Force*. *Hidden & Dangerous* permet de manipuler plusieurs commandos à chaque mission, soit directement, soit à partir d'ordres simples (suivez-moi, engagez l'ennemi, etc.). Un mode coopératif jusqu'à quatre joueurs devrait être particulièrement passionnant. Il va de soi qu'il



multiples paramètres, engager une diplomatie complexe à base d'alliances et de relations culturelles et faire la guerre bien sûr. Comme dans le jeu sur carte, de multiples événements historiques ou aléatoires viennent pimenter le jeu : affecter le moral de populations, obliger à des réformes drastiques... Une grande souplesse historique sera laissée au joueur, la France ayant par exemple la possibilité de se convertir au protestantisme, mais de tels choix ne seront pas anodins et devront s'inscrire dans un véritable processus historique conduit par le joueur.

Europa Universalis devrait comprendre un nombre impressionnant de paramètres, mais aussi un énorme variété d'unités, de chefs historiques, de monarques, la recherche technologique sera possible, etc. Bref, ce projet fascinant s'annonce comme une sorte de super *Civilisation* à l'européenne, historique, bien situé dans le temps et qui reposera, à la différence d'*Impérialisme* (SSI), sur des mécanismes culturellement plausibles, comme la religion.

Pas date de parution annoncée (mais on se dépêche !)

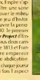


QUI VEUT LA PLAU DU QUEREC ?

Les militaires canadiens ont un sacré sens de l'humour. En effet, le dernier « wargame » informatique mise en place par le collège militaire des forces armées de Terre de Kingston au Canada (anglophone...) proposait, hasard ! une simulation de reconquête du Québec ! L'annonce de ce type « d'exercice » a évidemment créé un beau scandale dans la province francophone, d'autant plus que la « lutte » viserait ni plus ni moins qu'à « intimider » les partis québecquois indépendantistes, histoire de les faire réfléchir à deux fois... En fait, selon la lettre d'informations stratégiques *TTU*, ce type d'exercices serait relativement commun parmi les états-majors canadiens et simuleraient entre autres l'intervention des tribus indiennes mohawks et montagnaises contre les Québecquois. Vive le Québec libre quand même !

Par ailleurs, toujours dans notre série « Non à l'hégémonie sous-culturelle américaine », nous avons reçu un sympathique courrier de Jonathan Kelley (Kennewick, WA, Etats-Unis) au sujet de la publicité dans les revues américaines pour ***Global Domination*** (voir précédent numéro). Ecrivant bien le français, Jonathan nous félicite d'avoir réagi à une telle agression et nous présentent même ses excuses personnelles pour cette « expression du mauvais goût » (comme dirait l'ambassadeur...). Il s'engage même à boycotter les produits Psygnosis et ajoute « *merci de votre bon travail et de n'être pas tombés au niveau des journaux de jeux aux Etats-Unis* ». Ça fait plaisir (et tout d'abord d'avoir des lecteurs aux Etats-Unis !). Thank you so much, Jonathan, and see you.

WARGAMER : NAPOLÉON 1813-1814

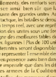




Attention les yeux, Empire s'apprête à faire paraître une série qui risque de secouer le milieu des passionnés de jeu d'histoire ! Destiné à couvrir la période de 1700 à 1900, le premier volet du ***Wargamer Project*** d'Empire sera consacré aux deux campagnes (Allemagne 1813 et France 1814) de notre empereur avant sa première abdication.

Comme *Shogun*, chaque joueur pourra gérer à la fois l'aspect





stratégique et tactique, en un subtil mélange de tour par tour et de temps réel. Au niveau stratégique, la gestion des communications, des ravitaillements, des renforts sera proposée ainsi, bien sûr, que la manœuvre des grandes unités. Au niveau tactique, les batailles se déroulent en temps réel, avec une représentation des unités sous une forme digne des meilleures tables de jeu avec figurines ! Plus de 100 unités différentes seront disponibles afin de représenter l'ensemble des forces en présence aussi bien dans l'armée impériale que dans les différentes armées de la Coalition.

Plusieurs scénarios permettront de revivre de simples batailles, des morceaux d'une des campagnes ou pour les plus courageux la totalité des deux campagnes.

Parution prévue pour fin mai.

ne s'agit pas d'un jeu de stratégie, mais d'un pur jeu d'action situé toutefois dans un contexte historique très plaisant.

La campagne se déroule de 1943 à 1945, dans tous les territoires occupés par l'Axe et en Allemagne. Menez vos SAS à l'assaut des bases secrètes du Reich !

Parution pour cet été.

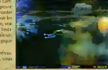




STAR FLEET COMMAND

Serait-ce le grand jeu de combat spatial réellement stratégique que nous attendions tous ? *Starfleet Command* est bien évidemment inspiré de la fameuse série de jeu sur carte *Star Fleet Battles* (dont les fascinantes fiches de vaisseau comportaient le détail précis de l'armement, de l'armure, des points de survie, etc.). Interplay a en fait racheté les droits de ce jeu à Amarillo, ce qui garantit une adaptation plus que rigoureuse ! D'ailleurs, les concepteurs déclarent vouloir respecter autant que possible l'esprit et le souci de détail du jeu sur carte.

Evidemment, un tel produit est en tour par tour, c'est presque trop beau pour être vrai. Toutes les races de l'univers Star Trek seront disponibles avec plusieurs campagnes et la possibilité de s'affronter en réseau. A voir les saisies d'écran, voilà un produit fascinant, complexe, beau et stratégique à souhait !



Parution prévue pour cet été, sous toute réserve.

STREETWARS

Infogrames nous propose une version 2 de *Constructor*, le jeu déjanté d'urbanisme. Cette fois, tout en reprenant les mêmes principes de jeu et un visuel très proche, le joueur devra incarner non plus un agent immobilier mais un parrain de la mafia. Objectifs : s'approprier des territoires, construire des bars louches, des salles de jeu, des hôtels de passe, etc., faire venir la clientèle et éliminer la concurrence.

L'action se déroule en temps réel, ralentissable toutefois. Les divers bâtiments rapportent de l'argent, qui est ensuite investi dans de nouvelles constructions, ou le recrutement de petites mains et de malfrats armés. On est vite très accaparé par son développement urbain et la protection de sa zone.

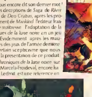
Streetwars ne manque pas d'humour et la plupart des actions déclenchent d'hilarantes scènes cinématiques : prostitués en action, sabotages à la bombe, intervention du Dingo de service et de sa tronçonneuse... Mais tout cela ne fait pas un jeu et le mélange du thème ganster et de ce qui n'est quand même qu'un *Caesar III* mutant laisse songeur... Admettons quand même que dans les jeux de gestion urbaine, voilà une perle rare ! Notre opinion définitive dans le prochain numéro.



Parution prévue pour juin.

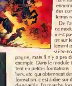


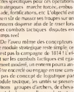
LES CHRONIQUES DE LA LUNE NOIRE



Non, Cryo n a pas encore dit son dernier mot ! Après les terribles deceptions de *Saga de River World* et surtout de *Deo Gratias*, apres les problemes de lancement de *Mankind* l'editeur français sort sa carte maitresse l'adaptation de la BD des *Chroniques de la lune noire* en un jeu en temps reel ! Evidemment apres les mauvaises experiences des jeux de l'année derniere c est avec un certain scepticisme que nous avons decouvert la presentation de ce produit

L'univers des *Chroniques de la lune noire* sur des scenarios de Marcela-Froideval, encore lui et des dessins de Ledroit est une reference en





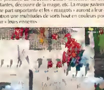
matiere de BD d'heroic-fantasy et conte les aventures extraordinaires du prince Wismerhill Batailles titanesques aventures épiques cette saga en est a son huitieme episode et a seduit des dizaines de milliers de lecteurs Bref, la base et le theme du jeu sont solides et on retrouve l empire, les mercenaires de Ghorghor Bey les templiers les forces maletiques, etc Même les sequences cinématiques – superbes – reprennent des passages de la BD !

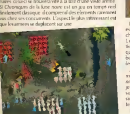
Le jeu comprend une grande campagne dont le heros est Wismerhill bien sûr (une ou plusieurs autres campagnes pour l'empire ou la lune noire, devraient egalement être disponibles) D abord chef d'une petite bande de mercenaires celui-ci se trouvera vite a la tête d'une vaste armee Si *Chroniques de la lune noire* est un jeu en temps reel finalement classique il comprend des elements rarement vus chez ses concurrents L'aspect le plus interessant est que les armees se deplacent sur une carte strategique en tour par tour Chaque unité dispose de plus de capacites specifiques pour ces opérations strategiques marche forcée, embuscade, fortifications, etc L'objectif est bien sûr de masser ses troupes sur un ennemi disperse afin de le raser lors des combats tactiques disputes en temps reel

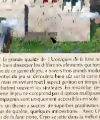
De l'aveu même des concepteurs ce module strategique reste simple ce n est pas la campagne de 1814 ! L effet sur les combats tactiques est egalement moderé, un ennemi pourra ainsi être encerclé ou engage en rase campagne, mais il n'y a pas de concept de logistique par exemple Dans le module tactique, les unités se presentent en petites formations groupes d'archers, de chevaliers, etc qui obtiennent des bonus si elles combattent en formation c est à-dire sur deux rangs, la seule formation disponible En marche forcee ou en terrain difficile, ce bonus ne s'applique plus

Enfin, dernière particularite, une vaste part de gestion et de recherche tecnologique se fait a partir du château du heros ou il est possible de construire des bâtiments pour produire de nouvelles unites ameliorer les unites existantes, decouvrir de la magie, etc La magie justement a une part importante et les « maggots » auront a leur disposition une multitudes de sorts haut en couleurs pour « punir » leurs ennemis









Bref la grande qualite de *Chroniques de la lune noire* est de bien dissocier les differents elements qui font le charme de ce genre de jeu, a travers trois grands modules L essentiel du jeu se deroulera bien sûr sur la carte tactique mais en evitant tout l aspect gestion en temps reel qui rebutent souvent les strateges En revanche petite bizarrerie le jeu ne comprend pas d option multijoueurs, les campagnes sont uniquement accessibles en solo

Alors un theme a succes de superbes graphismes un moteur de qualite, quelques innovations Avec *Chroniques de la lune noire*, Cryo se jette dans la mêlee des jeux de strategie en temps reel ou la victoire se decide souvent sur la qualite des interfaces les éditeur de missions, les possibilites en reseau Une fois encore l editeur français se montre creatif Il n'a plus droit a l erreur !

Parution prevue pour mai

CIVILIZATION CALL TO POWER



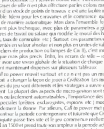


A quelques jours pres nous aurions pu vous presenter plus en detail l ultime avatar de la serie *Civilization* la version d Activision dénommee *Call to power* ! Malheureusement la version testable nous parvient a peine alors que nous bouclons ce numero et nous allons donc nous contenter d'une rapide presentation Pour un test complet il faudra attendre le prochain numéro



Apres une longue bataille juridique avec Microprose Activision est donc en mesure de publier sa version de *Civilization* une refonte complete du jeu original de Sid Meier Etendu a une plus large periode (de – 4000 a 3000 apres J-C), *Call to power* combine a la fois l expansion des grandes civilisations a la creation de societes futuristes

Les graphismes ont ete tres sensiblement ameliores avec des unites animees et une interface entierement revue (prevoyez toutefois une machine puissante la programmation n est pas optimale...) Premiere bonne idee l amelioration des cases de ville n est plus effectuee par les colons mais à partir d un stock de points de travaux c est une facilite inestimable Idem pour les caravanes et le commerce qu on gere de maniere automatique Mais dans l'ensemble le jeu devient plus technique, avec plus de parametres a gerer (heures de travail ou salaire qui modifie le moral des habitants, taux de criminalite etc) Surtout ces parametres sont presentés en valeur absolue et non plus en unites de valeur (boucliers de production ou lampes de Civ II), c'est moins ludique mais plus precis Enfin, les ecrans de ville – ideal pour avoir une vision globale de la situation de chaque cite – sont maintenant disperses sur plusieurs tableaux



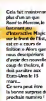
Call to power reussit surtout et ce n est pas un mince exploit a changer la façon de jouer a *Civilization* Les mecanismes du jeu sont differents et les strategies a suivre egalement La plupart des aspects de micro-gestion sont simplifies ou facilement automatisables , l'importance des unites speciales (prêtres esclavagistes, espions etc) modifie grandement la donne Par ailleurs, *Call to power* met plus l accent sur la periode contemporaine et futuriste que Civ II l antiquite passe tres vite et le jeu commence reellement vers l an 1500 et prend toute son ampleur a la periode actuelle Un changement de style qui surprendra les habitues !

Il est indeniablement difficile de renouveler un jeu aussi homogene et bien conçu que *Civilization II* et *Call to power* s en sort plutot bien Compare a *Alpha Centaury* qui presente certes de nouveaux concepts tres interessants Civ *Call to power* presente ainsi une evolution plus importante des mecanismes de jeu De plus il est infiniment plus agreable a l oeil, et comme c'est le genre de produits devant lequel on passe ses nuits ce n est pas la moindre de ses qualites ! Bref, la magie de Civ II opere toujours !

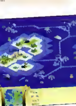
Test complet dans le prochain numero et analyses strategiques par la suite

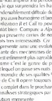
Parution imminente





Cela fait maintenant plus d'un an que *Road to Moscow*, le fascinant jeu d'Interactive Magic sur le front de l'Est, est en « cours de finition » Alors que nous desespérions d'avoir des nouvelles, coup de theâtre, il doit paraître aux Etats-Unis le 15 mars...
Ce sera peut être la bonne surprise du prochain numero !







SHADOW COMPANY

En plus de *Malkari* ou de *Theocracy* — dont on n'entend plus beaucoup parler au demeurant — Interactive Magic travaille également sur un jeu de combat tactique en temps réel sur le thème des mercenaires un sujet récurrent dans les jeux vidéo *Shadow Company* traite des aventures d une équipe de mercenaires chargée d'une série de missions pour le compte de puissantes multinationales Utilisant un moteur 3D sophistiqué *Shadow Company* permet de manipuler chaque personnage, avec une profusion d'armements et d effets visuels Stratégie ou action Il faudra juger sur pièce !

Parution imminente

SHOGUN TOTAL WAR

Voila un produit extrêmement original sur un thème historique peu traité et qui promet d'être tout a fait magnifique Jeu de stratégie en temps réel qui utilise un moteur proche de *Myth* *Shogun Total War* nous transporte avec bonheur dans le Japon du début du XVI[e] siècle sur fond de lutte pour la prise du pouvoir impérial et de querelles multi-séculaires entre les différents clans de Shoguns

Un premier niveau de jeu permet de gérer les aspects stratégiques du jeu (recrutement diplomatie gestion des provinces etc) le second utilisant un magnifique affichage 3D nous plonge dans le cœur même des combats Le logiciel permettra semble-t-il de se limiter a l un ou a l'autre des aspects De plus les concepteurs nous promettent des possibilités de jeu en mode multijoueurs dignes des jeux de stratégie en temps réel a thème fantastique. Pas moins de 16 joueurs devraient pouvoir se connecter pour s'affronter pour l'honneur de leur famille et de leur maître !

Sortie prévue pour l été 1999

L'HALLUCINATION DU MOIS

On a beau dire mais dans l ensemble, les critiques que l'on peut lire dans la « grande » presse de jeux informatiques sont souvent lamentables Ou plutôt, pour rester dans notre créneau, disons que quand il s agit de jeux de stratégie, on lit beaucoup de bêtises La palme revient tout de même a un article sur *Front de l ouest* paru dans ***PC Jeux*** de Janvier On peut y lire en effet a propos de l'ordre de bataille que « *la France compte 80 unités différentes (notamment le fameux char d artillerie AUF1 doté d un canon de 155 mm dont, pour la petite histoire un certain nombre a été vendu à l'Irak avant la guerre du Golfe et que les Irakiens ont tout bonnement enterrés dans le sable pour en faire des pièces d'artillerie* »

Alors la je dois dire c'est fort ! Car il faut rappeler que *Front de l Ouest* est un jeu sur la Seconde Guerre mondiale, et que l ordre de bataille en question est celui de l'armée française de 1940 ! Il est clair en tout cas que si notre état-major avait disposé a cette date d artillerie automotrice de 155 mm a grande cadence de tir (char d artillerie, c'est dans *Total Annihilation* désolé), nous aurions aisément « séché » les Allemands sur la Meuse les pauvres ! Petite consolation l auteur de l article a probablement fait son service dans l artillerie et il lui en est resté quelque chose !

FLEET COMMAND

Le célèbre éditeur britannique Jane s (spécialisé dans les encyclopédies d armements), déjà connu dans le milieu du jeu avec ses simulations (*688 Hunter Killer, Longbow II*), annonce la sortie d un jeu de stratégie aéronavale apparemment très ambitieux pour la fin du premier semestre 1999 Comme la célèbre série Harpoon auquel il s apparente, *Fleet Command* traite du combat aéronaval moderne, en temps réel

Développé par Sonalyst (*688 Hunter Killer*), le jeu bénéficie comme d habitude d'une présentation graphique impeccable et semble profiter de toutes les évolutions techniques récentes (moteur 3D entre autres) ce qui est une première pour un jeu de stratégie a thème réaliste Le joueur est en charge du commandement d'un certain nombre de bâtiments de surface, de sous-marins, d'avions ou d'hélicoptères. A tout moment, il peut accéder a une vue 3D du bâtiment de son choix et suivre en direct l évolution de la situation Pas moins de 16 nations sont représentées avec un souci du détail inégalé, a tel point que la chaîne américaine NBC n a pas hésité a utiliser une version non finalisée du logiciel pour présenter le déploiement des forces aéronavales américaines au cours de l opération Desert Fox au début de l année ! On a hâte de le voir tourner

Sylvain Ferreira

Sortie prévue été 1999

Espace, frontière de l'infini... **Dès le prochain numéro, si tout va bien, nous aurons le plaisir de conquérir la galaxie en tant que membre de la Fédération ou de l'empire klingon, avec *Birth of the Federation*. Et à propos d'espace, l'équipe d'Hasbro Interactive France a été zappée, Ubi Soft reprenant toute la distribution des produits Microprose. *Téléportation, Scottie*... et condoléances !**

Réalisé par un groupe de Canadiens, *Kozoor* est un ambitieux jeu de conquête spatiale en multijoueurs sur Internet, comprenant des éléments de gestion, de recherche technologique et d'exploration. Cent joueurs à la fois peuvent participer à une partie. Après une longue période de tests sur le web, les concepteurs attendent malheureusement maintenant de trouver un éditeur *Master of Orion* en multijoueurs sur Internet, c'est possible ! Vous pouvez aller jeter un coup d'œil et les soutenir sur www.spacestrategy.com

On l'attend avec impatience : *Rites of War* déferlera bientôt sur nos écrans. Dirigez l'est eldar en lutte contre les essaims de Tyrannides !

L'IDÉE d'un engagement au corps à corps, votre sang ne fait qu'une tour, mais vous en avez assez de passer des heures à piocher dans les mines ou à couper du bois avant de combattre ? Dans ce cas, précipitez-vous sur Myth 2 : le fléau des âmes, car c'est le rêve, et parfois le cauchemar, des amateurs de combat médiéval fantastique pur... et dur.

Par Fabrice AUFORT



MYTH II LE FLÉAU DES ÂMES

L'arrivée de *Myth* sur nos machines avait été saluée, en son temps, par l'ensemble des amateurs de jeu de simulation fantastique. C'était le premier système de combat tactique en temps réel dont la simplicité de gestion égalait la beauté graphique. Nul besoin de construire des baraquements ou une scierie pour obtenir des archers ; aucune gestion de ressources, sinon l'état des troupes et certaines munitions. Le seul plaisir de l'affrontement dans un décor de cinéma au rythme d'une campagne haletante et progressive, avec en apothéose la décapitation d'un tyran démoniaque, l'immonde Balor.

L'argument à l'origine de *Myth 2* est simple, voire simpliste : l'un des seigneurs damnés (les petits copains de Balor) n'est pas mort. Il semble même plus vivant que jamais et bien décidé à reprendre le flambeau après un siècle dans l'ombre, afin de raviver les feux de la guerre. Il s'agit de Soulblighter dit le Guetteur (l'énigmatique homme corbeaux pourtant décédé au fond d'une vallée dans le premier épisode). Avec lui reparaissent les forces du mal toujours aussi décidées : hordes de morts-vivants et monstres sanguinaires. Une nouvelle campagne s'impose, encore plus sanglante et implacable que la première.

Le joueur est donc une fois de plus sur le sentier de la guerre en compagnie des fidèles troupes du premier épisode (guerriers, archers, nains et fous de guerre) avec quelques nouvelles recrues (les sorciers et leurs boules de feu ou les mortiers nains) et un équipement parfois amélioré comme les flèches enflammées des archers (qui tiennent plutôt du feu grégeois).

À gauche **Une partie de drapeau en multijoueurs. La victoire sera sûrement de courte durée pour les verts car les bleus contre-attaquent.**

À droite **Un histoire toujours aussi riche ponctue les scenarios**

En titre **Après les extérieurs et les souterrains, *Myth* nous invite à combattre dans des bâtiments, comme ici une superbe bibliothèque.**

Les troupes ennemies comptent également des unités connues : zombies, sans-âmes et autres goules explosives ou fetch enturbanné. Cependant, le Guetteur (devenu le fléau des âmes) n'est pas resté inactif depuis la mort de son maître. Il s'est entouré de chevaliers et de créatures maléfiques et s'est fait de nouveaux amis. Enfin, une fois de plus, le joueur pourra compter sur l'aide d'Alric, le guerrier-mage, dans son combat pour le bien.





Jeu CD-Rom PC en français édité par Bungie - Eidos. Nécessite un Pentium 133 (200 recommandé), 32 Mo de Ram. Sous Windows 95 ou 98.



EXCELLENTE PRISE EN MAIN

Si l'interface n'a pas réellement changé, elle s'est enrichie d'une barre d'icônes en bas de l'écran, qui permet l'accès par la souris à l'ensemble des ordres (dispersion, assaut, etc.) et des formations programmées (ligne, colonne, etc.). La souris peut également gérer une partie des mouvements de caméra, ce qui facilite la gestion d'ensemble du jeu en temps réel. Bien entendu, il est toujours possible de programmer le clavier si le joueur le désire.

La prise en main du jeu est immédiate et la courbe d'apprentissage excellente pour les nouveaux joueurs comme pour les familiers de *Myth*. Dans une bonne ambiance, un guide permet de comprendre rapidement les mécanismes de jeu importants : il s'agit, d'une part, des mouvements de la caméra et de ses angles de vues sur le champ de bataille et, d'autre part, des commandes relatives aux unités et aux ordres en combat. Le camp d'entraînement est riche en possibilités et permet d'expérimenter l'efficacité de certaines combinaisons puis de les rôder à l'avance.

Sur le plan graphique, la qualité d'ensemble s'est améliorée, une gageure quand on observe les résultats obtenus dans le premier épisode. En termes techniques, les unités sont mieux détaillées (deux fois plus de frames) et les décors utilisent des échelles de détails quatre fois plus précises. Le nouveau moteur de jeu permet d'intégrer de nombreux éléments accessoires dans le jeu : des animaux domestiques ou du gibier, souvent victimes de dangereux maniaques !

Les décors de chaque scénario sont plus variés et particulièrement réussis. Les concepteurs ont même intégré les effets météorologiques : la neige qui tombe recouvre les traces et la pluie éteint les feux et les flèches enflammées alors que le vent change la trajectoire des projectiles. On s'y croirait, et un tel « réalisme » mérite d'être salué.

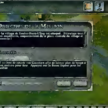
Les progrès techniques ont également permis d'ajouter des fortifications, dont un pont-levis parfaitement opérationnel. La variété des situations proposées s'est encore améliorée et le jeu propose toujours des affrontements de masse ainsi que des scénarios reposant sur quelques personnages. Par ailleurs, certaines missions ont désormais lieu en intérieur (en particulier, un combat d'anthologie dans une bibliothèque).

Tous ces éléments contribuent à rendre le jeu plus fluide, plus agréable et plus prenant que son prédécesseur, en particulier en solitaire, car la connexion à plusieurs sur internet reste encore saccadée à partir de quatre ou cinq joueurs (mais quel jeu n'en souffre pas ?)

Les nouveaux décors permettent de varier les plaisirs et les missions. A l'abordage !

DES AMÉLIORATIONS EXIGÉES PAR LES JOUEURS

A l'instar de son prédécesseur, *Myth 2* bénéficie d'une grande flexibilité de jeu. Ainsi, le niveau de difficulté peut être adapté, d'enfantin à légendaire (pour ceux qui aiment les performances) et la vitesse de jeu va de 1/16e à x16. C'est un excellent moyen de gérer les situations tactiques difficiles et



Une nouveauté, les informations sur les missions en cours sont disponibles tout au long du jeu.

LES PARTIES MULTIJOUEURS

La particularité principale de *Myth*, l'absence totale de gestion de ressources et de construction, en fait un jeu idéal pour les parties multijoueurs. Cette absence est d'autant plus importante qu'elle change radicalement la nature du problème en interdisant tout espoir de renfort.

Il n'est donc plus possible d'espérer navrer l'adversaire grâce à la suraccumulation de troupes, ce qui est fréquent dans d'autres programmes. Seule l'utilisation optimale et concertée des différentes troupes disponibles dans un même camp permet de triompher dans une mission multijoueurs avec les effectifs de départ (un mélange aléatoire de troupes normalement ennemies).

Comme dans le jeu en solitaire, la maîtrise des troupes armées de projectiles est une condition de survie. D'autant que l'adversaire humain, à la différence de l'intelligence artificielle, est prompt à profiter d'une brèche ou d'une maladresse naïve. En outre, la durée des parties (10 à 20 minutes) ne permet pas de rattraper les erreurs.

Différents types de jeu

A l'instar de l'ensemble des jeux en connexion, *Myth 2* offre de bonnes possibilités de carnage : des missions multijoueurs où le succès réside dans la destruction du plus grand nombre d'adversaires. Il permet également de jouer des parties plus subtiles avec des objectifs précis, voire loufoques.

Ainsi, le jeu d'assassinat consiste-t-il à protéger un personnage inoffensif (le baron) durant un temps donné tout en s'arrangeant pour éliminer les barons adverses. Les vainqueurs sont les joueurs dont le baron aura survécu durant l'ensemble du scénario.

Quelques types de partie tournent autour de la possession ou de la destruction d'une balle (mobile ou non), réminiscences de football un tantinet sanglant. Le propos est un peu léger, mais l'exercice de style présente un certain intérêt, surtout en face de bons joueurs. Dans le même ordre d'idée, d'autres scénarios sont organisés autours de drapeaux à conquérir ou à rallier successivement.

Plus original, on trouve également une traque, dans laquelle le but est d'accumuler le meilleur tableau de chasse en tuant le gibier sur la carte. Dans le même ton, une mission consiste à escorter un troupeau de cochons jusqu'à une zone géographique déterminée tout en cherchant à détruire les troupeaux adverses.

La variété des situations est garantie et les joueurs sont au rendez-vous sur le site Bungie.net, dont l'accès est gratuit. Pour se jeter dans la mêlée, il suffira d'une connexion internet à 28,8 kbps, assez courante dans les configurations actuelles.

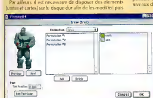


LES ÉDITEURS

Seules réelles nouveautés de *Myth 2* par rapport à son illustre prédécesseur les éditeurs Fear et Loathing ne seront sûrement utilisés que par une minorité de joueurs en raison de leur manque de convivialité. Les cartes originales commencent à fleurir sur internet et on parle déjà de cerfs pétomanes ou explosifs sur le groupe de discussion alt games myth (*ndlr : l'expérience montre que de nombreux lecteurs sont parmi ces puristes, qu'ils n'hésitent pas à nous faire parvenir leurs créations les plus réussies*)

Attention leur installation est spécifique et leur utilisation n'est pas garantie par le support de maintenance de Bungie qui se limite aux problèmes du jeu lui-même. Afin d'installer Fear et Loathing, le joueur doit opter pour l'installation « sur mesure » (custom) et intégrer les « outils » (Tools). Le menu propose alors l'accès aux éditeurs.

Par ailleurs il est nécessaire de disposer des éléments (unités et cartes) sur le disque dur afin de les modifier puis de les sauvegarder, ce qui implique une installation quasi complète du jeu. Un dernier avertissement : les deux éditeurs ne fonctionnent pas avec le premier épisode (mais quel serait l'intérêt d'un retour en arrière ?)

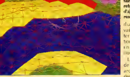


L'éditeur permet d'examiner — et de modifier — toute les unités et animaux du jeu. Ici, un terrible Trow, un poulet et du gibier. Rien n'empêche d'actroyer les caractéristiques du Trow au poulet... et inversement !

● Fear : l'éditeur d'unité

En fait parler d'éditeur d'unité est très réducteur, car le moteur de *Myth 2* simule l'ensemble des conditions de jeu à l'aide de série d'informations appelées « tag ». Chaque unité ou élément de décor (le vent y compris) est donc un tag ou plutôt un objet résultant de plusieurs tags. Les différents paramètres de l'unité sont ainsi indépendamment modifiables, mais les documentations présentes sur le CD-rom sont assez rudimentaires.

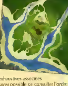
Entièrement en anglais les caractéristiques de chaque élément sont définies à plusieurs niveaux : taille et représentation, déplacement et vitesse, sons associés, action (effet sur le jeu) et dégâts, puissance et résistance ou encore position sur la carte et rayon d'action. Il est également possible de réserver une unité à certains types de jeu ou niveaux de difficulté.



Les saisies d'écran montrent un impressionnant niveau de détail dont la difficile gestion découragera malheureusement la majorité des joueurs. Pour ceux qui désireront persister, des guides assez complets circulent déjà dans le groupe de discussion précité et les amateurs (anglo-saxons) sont toujours prêts à donner un conseil ou corriger une erreur de conception.

● Loathing : l'éditeur de cartes

Le maniement de l'éditeur de carte est heureusement plus aisé que pour le précédent. Il suffit simplement de charger une carte existante pour la modifier ou de partir de zéro afin de la créer entièrement. Les surfaces peuvent être colorées distinctement ou couvertes d'une grille de travail afin de faciliter les modifications graphiques en trois dimensions.



Il est possible de faire ressortir le relief afin d'ajuster les résultats en 3D

Les éléments de décors sont archivés dans des bibliothèques exhaustives associées à chaque scénario (il est ainsi possible de consulter l'ordre de bataille original du jeu en solitaire). La modification des conditions de jeu est aisée à tous les niveaux : ajout de troupes, changement de végétation ou modification du relief et des conditions météorologiques.

Dans l'exemple ci-contre un héros bien seul au milieu des monstres se trouve entouré par des archers et un sorcier en quelques clics. Sa position est également devenue plus défendable grâce au relief et à des rochers biens placés.

A vos souris !



Avant et après un petit coup d'éditeur, ou comment transformer une situation désespérée en position dominante !



les périodes de calme. Une option nouvelle permet de supprimer les détails sanglants de la simulation (mais alors, où est l'intérêt des nains et des grenades ?)

La campagne est organisée en 25 missions (officiellement !) qui se succèdent et contribuent chacune à enrichir une histoire bien construite. Un bon point : cette fois, les éléments de mystère de l'introduction ont été remplacés par des informations de jeu. Les objectifs de chaque mission sont désormais clairs et accessibles à tout moment dans une fenêtre indépendante (accompagnés de conseils tactiques parfois utiles)

Pour rester dans le domaine des plaintes, examinons le comportement des troupes avec des armes de jet. L'amélioration est très nette : les archers et les nains sont devenus plus prudents, mais ces derniers nécessitent toujours une attention particulière, au risque de voir une explosion malencontreuse réduire un groupe de valeureux guerriers à l'état de pulpe sanguinolente.

Les progrès de l'intelligence artificielle se tradui

Les heureux possesseurs de carte 3D pourront apprécier un brouillard qui renforce l'incertitude du combat.



Gauche **Alors que le pont-levis se relève, les defenseurs font pleuvoir une pluie de feu sur les assaillants.**

Centre **L'efficacité des nains reste la même, mais attention aux grenades perdues...**

ATTENTION DANGER !

La version US 1.0 de *Myth II* comporte un bug TRES DANGEREUX. En effet, la procédure de désinstallation du jeu s'étend à l'ensemble du disque où il est installé (très gênant quand il s'agit de C:). Bungie a très sagement rappelé les jeux en circulation sur le marché et rapidement mis un patch à disposition sur Internet.

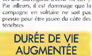
Si vous possédez cette version, contactez la compagnie américaine ou procurez-vous le patch sur l'un des nombreux sites dédiés (en utilisant myth2 avec un moteur de recherche) **avant toute tentative de désinstallation.**

En revanche, **la version vendue en France est saine** (On se demande néanmoins comment un problème d'une telle ampleur a pu passer au travers des tests et des contrôles de qualité...)

sent egalement par des déplacements plus coherents sur le terrain. En revanche, on regrettera que la notion de fatigue soit toujours absente de la gestion des combats. Une unité à l'article de la destruction se bat toujours avec la même ardeur, ce qui nuit fortement au realisme de la simulation (mais est-ce le but d'un jeu fantastique ?)

La victoire repose une fois de plus sur quelques principes simples : optimiser l'utilisation des troupes armees de projectiles (en evitant de blesser des compagnons d'armes), maîtriser les differences de deplacement et l'efficacite des differentes composantes et, surtout, garder la tête froide et les formations serrees pour assurer une protection mutuelle des unités.

Gérer l'etat des troupes au fil de la mission constitue toujours l'élement principal du jeu, car les unités survivantes progressent d'un scénario à l'autre pour devenir de solides veterans. A cet egard, on regrettera la différence temporelle entre les deux histoires, car elle empêche d'importer les troupes victorieuses du premier episode (c'est une deception limitée à ceux qui, comme moi, prennent soin d'archiver une sauvegarde à cette fin. Las !). Par ailleurs, il est dommage que la campagne en solitaire ne soit pas prevue pour être jouee du côte des ténèbres.



DURÉE DE VIE AUGMENTÉE

Neanmoins, Bungie a répondu au principal regret des nombreux adeptes de *Myth*, à savoir la duree de vie. Dans le premier episode, après avoir remporté la victoire finale le joueur n'avait plus qu'à se tourner vers le jeu en connexion. Cette fois, le jeu comporte deux editeurs que nous vous presentons en encadre : Fear (peur ?) pour les unites et Loathing (degoût !) pour les cartes. Certes, la convivialite n'est pas au rendez-vous, mais il est deja possible de se procurer des guides d'utilisation détaillés (malheureusement en anglais) sur internet.

Le jeu par connexion est également le grand beneficiaire de cette vaste operation de mise à niveau des performances en fonction des demandes des joueurs. De nombreuses options ont été ajoutées au serveur en ligne gratuit Bungie.net, comme des signes de reconnaissances entre joueurs ou membres d'une ligue ou des critères de recherche plus variés (voir encadré). Au point que Bungie.net rivalise aisément avec des concurrents aux moyens très superieurs comme Blizzard.

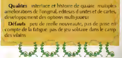
Myth 2 est donc un excellent produit de seconde génération. Bien realise et tres abouti, il propose un cocktail reussi qui comblera les amateurs de mêlée en temps reel. Ses possibilites et celles offertes par le site de Bungie pour les joueurs en reseau, le placent dans le peloton de tête des jeux sur internet. Les amateurs sont certes moins nombreux que pour *Age of Empires*, mais il reste aise de trouver des partenaires et des adversaires.

En revanche, à ceux qui espéraient une innovation comparable à la precedente, *Myth 2* n'apportera pas satisfaction, car il resulte de la même formule que son predécesseur. Vu sous cet angle, il se presente plus comme une extension que comme un jeu à part entiere, car si tous les ingredients (et la sauce) ont été améliorés, la recette reste rigoureusement identique. Il contentera ainsi les amateurs de l'original et ceux qui n'ont pas encore goûte aux joies d'un tir de barrage nain... Pour ma part, je suis de ceux qui ne s'en lassent pas !

MYTH II

Qualites : interface et histoire de qualite, multiples ameliorations de l'original, editeurs d'unites et de cartes, developpement des options multi-joueur.

Défauts : peu de reelle nouveaute, pas de prise en compte de la fatigue, pas de jeu solitaire dans le camp des vilains.



N ATTENDANT *Age of Kings*, le très populaire jeu en temps réel de Microsoft a vu son intérêt renouvelé avec la parution de l'extension *Rise of Rome*, sans parler des CD de scénarios actuellement disponibles. *CyberStratège* vous propose une série d'article sur ce jeu, très facile d'accès, attrayont et devenu, il faut bien le dire, un classique !

Par Jean-Cyrille WAAG



AGE OF EMPIRES
1 – Légions et paysans

Lequel d'entre nous n'a jamais pesté contre ses troupes se faisant massacrer bêtement alors qu'il avait passe tant d'efforts a elaborer une stratégie imparable pour écraser son adversaire ? Voici donc quelques conseils, particulièrement destines au jeu multijoueurs, pour vous permettre d'optimiser l'utilisation de vos troupes afin d'éviter ce genre de frustrations encore trop frequentes !

A la différence des jeux de stratégie en temps reel où l'économie est preponderante, *Age of Empires* et son extension *Rise of Rome* possèdent une économie simplifiee qui n'autorise le plus souvent qu une victoire par les armes (en effet, la construction d'une merveille entraine immanquablement un assaut général contre vos forces) que votre adversaire soit humain ou electronique. Ce faisant, le jeu rejoint bien la periode antique où la diplomatie n'était pas reputee pour sa finesse et son respect des peuplades voisines Malheureusement, la gestion des combats dans *Age of Empires* reste sensiblement aléatoire car elle applique la maxime qui veut que les dieux antiques soient du côte des gros bataillons, au mépris de la subtilite tactique qui paraît bien absente de la joyeuse pagaille des combats se deroulants à l'ecran...

LE CHOIX DE LA CIVILISATION

Element fondamental, la civilisation reflete le sens stratégique du joueur et son style Chacune d'elles possède avantages et inconvenients que nous allons detailler

● **Les civilisations defensives**

Dans l'optique du jeu défensif, deux elements s'avèrent essentiels la puissance ainsi que la portée de tir des tours permettant de proteger les installations et les villageois, et la valeur des prêtres servant à soigner les combattants et à convertir les troupes ennemies.

En titre. **Le corps expéditionnaire de Cesar prêt à s'embarquer pour envahir la Bretagne. Remarquez la complementarité des troupes selectionnees.**

Les **Choson** possedent ainsi des tours à longue portee (portee et précision de tir qui peuvent être augmentées en plaçant les tours sur des hauteurs) ainsi que des prêtres moins chers Les fantassins à epee longue ainsi que les legions avec leurs 80 points de vie supplémentaires font une grosse différence au combat. Enfin, la cavalerie choson reste très efficace dans les raids pour se protéger des catapultes ennemies



A gauche. **Une « task-force » prête à anéantir tout sur son passage**



Ci-dessous. **En construisant des tours fortifiees au points de passage obligés, il ne reste plus qu'a attendre l'ennemi**





Les balistes sont entourées par les prêtres qui peuvent les soigner rapidement au vu de leur fragilité ; elles ouvrent ainsi la voie dans les défenses adverses.

La cavalerie est l'arme de prédilection contre les catapultes

Les **Babyloniens** ont des tours et des murailles dont les points de vie sont doublés, ce qui permet de massacrer tranquillement l'adversaire tandis qu'il tente de se frayer un chemin vers vos positions, ou bien de le convertir grâce à la rapidité de récupération des prêtres. Pour attaquer, il vaut mieux éviter le contact direct et se servir des armes de jet dont les archers composites, qui sont une unité très puissante d'*Age of Empires*.

Les **Egyptiens** sont redoutables en défense grâce à la portée de leurs prêtres. Ils se protègent contre le clergé adverse avec les chars rapides et résistants aux conversions. Ces chars, dont les points de vie sont augmentés, sont très utiles pour des raids rapides ou des actions de guérilla.

Les **Romains**, enfin, sont en fait une civilisation mixte puissante tant en défense qu'en attaque. Les tours à moitié prix servent à la protection en début de partie, le temps de se développer ; ensuite, la rapidité d'attaque dont disposent les fantassins à épée est un atout de taille dans les combats rapprochés.

● **Les civilisations d'attaque**

Celles-ci peuvent se subdiviser en deux sous-catégories qui répondent à des styles différents.

– les civilisations « blitzkrieg »

C'est une civilisation plus rapide dans sa production ce qui lui permet de lancer très tôt des unités de combat contre ses ennemis. Toutefois, elle reste fragile par la suite si elle ne parvient pas a triompher précocement.

Ce sont les **Assyriens**, dont les villageois travaillent vite et dont les archers sont dotés d'une cadence de tir importante, associés aux chars, qui se montrent ainsi les plus redoutables.

On trouve aussi les **Chang** dont les villageois moins chers permettent d'affecter un personnel nombreux à la production et de submerger l'ennemi sous de véritables vagues humaines.

Les **Palmyréens** ont pour eux des villageois costauds et travailleurs qui produisent plus vite et des chameliers véritables rois du désert où ils se déplacent plus facilement.

Enfin, les **Yamato** ont aussi des villageois rapides qui permettent d'accéder plus vite aux âges évolués et d'attaquer avec une cavalerie peu onéreuse.

– les civilisations « bulldozer »

On retrouve ici des civilisations plus lentes que les précédentes mais qui possèdent des troupes lourdes et des armes de siège plus performantes afin de laminer littéralement l'ennemi.

Voici, par exemple, les **Grecs** qui ont pour principal avantage des unités d'académie au déplacement accéléré ce qui leur permet d'attaquer plus loin et plus vite tout en protégeant leurs armes de siège.

Les **Hittites**, une des civilisations préférées de l'intelligence artificielle, associent des armes de siège puissantes avec leurs points de vie doublés aux archers à la capacité d'attaque augmentée.

Les **Macédoniens** sont une civilisation de purs guerriers pratiquement insensibles aux prêtres. Leur champ de vision est large, leurs unités d'aca-

LA STRATÉGIE DU BRONZE

Si vous jouez en multijoueurs sur internet (ou contre de méchants camarades), vous serez rapidement confronté aux attaques d'unités puissantes alors que vous n'êtes qu'à l'âge de l'outil, d'où une fin de partie rapide pour vous... Tous les joueurs ou presque utilisent la stratégie qui permet de passer le plus vite possible (10 minutes chrono !) à l'âge du bronze pour avoir accès aux unités puissantes.

Voici la marche à suivre :

– lancez la fabrication en chaîne de 18 villageois.

– les deux premiers paysans doivent construire deux maisons pendant que le troisième cherche de la nourriture. Dès que les baies ont été découvertes, construisez un grenier à proximité et mettez tous vos villageois à la cueillette (il en faut minimum six pour que le forum produise des villageois en continu).

– le 7e doit partir à la recherche d'une autre source de nourriture pendant que les nouveaux villageois coupent du bois près du forum. A 120 de bois, construisez un puits de stockage à proximité de la forêt et du gibier. Envoyez les villageois qui suivent à la chasse sans oublier de construire deux maisons pour accueillir les nouveaux arrivants.

– à 500 de nourriture, passez à l'âge de l'outil ; pendant cette phase, envoyez les chasseurs construire un grenier près des baies que le 7e villageois aura découvertes, puis faites leur récolter les baies en question.

– à l'âge de l'outil, prenez deux villageois et faites leur construire un marché et une archerie (ou une écurie, selon vos préférences).

– passez à l'âge du Bronze dès les 800 de nourriture ; affectez alors sept villageois à la coupe du bois (pour faire des archers ou des chars) et trois autres à l'extraction d'or.

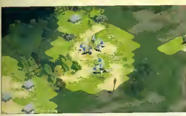
– les baies épuisées, construisez des fermes près des greniers (il en faut également six pour produire en continu).

– une fois au bronze, construisez deux archeries ou deux écuries en plus de manière à lancer la production en chaîne, développez la roue au marché si vous voulez des unités sur char.

Vous pouvez alors lancer vos attaques en tuant en priorité les villageois de l'adversaire afin de ralentir son économie !...



Ci-dessus. Les catapultes tentent de détruire les défenses ennemies avant que les troupes ne pillent la cité.





Ci-contre. **La cavalerie est une arme polyvalente et efficace.**

Ci-dessus. **Le piétinement des éléphants suffit à detruire plusieurs adversaires a la fois.**

démie resistent aux armes de jet et leurs armes de siège coûtent moitié moins chers

Les **Sumériens** ont des villageois plus resistants, et surtout des armes de siege à cadence de tir accelérée

Les autres civilisations ne possedent pas de qualites remarquables permettant de les placer dans ces categories ou sont plus adaptées aux guerres maritimes que nous étudierons dans un prochain chapitre

LES UNITÉS DE COMBAT

Apres les civilisations, examinons maintenant les avantages et les inconvenients des différentes unités terrestres tout en sachant que les jugements emis sont d'ordre général et sont a moduler suivant les possibilites offertes par la civilisation incarnee.

Les tours

C'est un elément de protection indispensable, peu onéreux et qui evolue tout au long des âges pour s'adapter aux techniques modernes Associées aux murailles, elles forment la protection de base de votre ville mais on peut les utiliser differemment pour étre plus efficace.

Les tours doivent être placees près des centres de production ou des mines pour protéger les villageois qui y travaillent, en n'oubliant pas de les bâtir à courte distance les unes des autres afin qu'elles se couvrent mutuellement. Elles peuvent servir egalement à empêcher l'adversaire d'accéder aux ressources que l'on n'a pas encore eu le temps d'exploiter

On peut meme aller plus loin et en faire un élement d'attaque strategique, via le sacrifice de quelques villageois, en construisant une ou plusieurs tours au cœur du dispositif ennemi (celles-ci n'étant pas convertibles car elles tuent les prêtres avant qu'ils n'aient rempli leur office)

Il existe egalement une tactique plus vicieuse qui consiste a enfermer l'adversaire dans un labyrinthe de murailles qu'il est obligé de traverser et dans lequel les tours placees stratégiquement le decime tranquillement De plus, cette tactique d'étouffement le privera de l'acces aux ressources situées hors de sa ville

L'infanterie

Le fantassin a massue est une unité peu intéressante à fabriquer car il se fera massacrer rapidement, il vaut mieux consacrer son énergie à produire rapidement des fantassins a hache, d'autant qu'il

LES UNITÉS DANS AGE OF EMPIRES

	Cout	Points de vie	Attaque	Armure	Portee	Vitesse
INFANTERIE						
Fantassin : massue	50n	40	3	-	-	M
Fantassin : hache	50n	50	5	-	-	M
Frondeur	40n, 10p	25	2	-	4	M
(+ 2 attaque contre archers, + 2 armure contre armes de jet, attaque contre murailles et tours augmentee)						
Fantassin : épée courte	35n, 15o	60	7	1	-	M
Fantassin : latte	35n, 15o	70	9	1	-	M
Fantassin : épée longue	35n, 15o	80	11	2	-	M
Legion	35n, 15o	160	13	2	-	M
Hoplite	60n, 40o	120	17	5	-	M
Phalange	60n 40o	120	20	7	-	L
Centurion	60n, 40o	160	30	8	-	L
ARCHERS						
Archer	40n, 20b	35	3		5	M
Archer ameliore	40n, 20o	40	4	-	6	M
Archer composite	40n, 20o	45	5	-	7	M
Archer sur char	40n, 70b	70	4	-	7	R
(haute resistance a la conversion attaque x 3 contre les pretres)						
Archer sur éléphant	180n, 60o	600	5	-	7	L
Archer a cheval	50n, 70o	60	7	-	7	R
(+ 2 armure contre armes de jet)						
Archer monté lourd	50n, 70o	90	8	-	7	R
(+ 2 armure contre armes de jet)						
TROUPES MONTÉES						
Cavalerie légère	100n	60	3	-	-	R
Chamelier	70n 60o	125	6	-	-	R
(+ 8 attaque contre cavalerie + 4 attaque contre chars						
Char	40n, 60b	100	7	-	-	R
(haute resistance a la conversion, attaque x 2 contre les prêtres)						
Char a faux	40n 60b	120	9	2	-	R
(idem char roues causent dommages aux unites adjacentes)						
Cavalerie	70n 80o	150	8			R
(+ 5 attaque contre unités de caserne excepté frondeurs)						
Cavalerie lourde	70n, 80o	150	10	1	-	R
(idem cavalerie + 1 armure contre armes de jet						
Cataphracte	70n, 80o	180	12	3	-	R
(idem cavalerie lourde)						
Elephant de combat	170n, 40o	600	15		-	L
(dommages de pietinement unites adjacentes)						
Eléphant cataphracte	170n, 40o	600	18	2	-	L
(idem elephant, attaque augmentee contre murailles et tours, + 1 armure contre armes de jet)						
ARMES DE SIÈGE						
Lanceur de pierre	180b, 80o	75	50	-	10	L
Tir 1/5 sec., zone de dommages reduite, portee mini 2						
Catapulte	180b, 80o	75	60	-	12	L
Tir 1/5 sec., zone de dommages moyenne portee mini 2						
Catapulte lourde	180b, 80o	150	60		13	L
Tir 1/5 sec., zone de dommages etendue, portée mini . 2						
Baliste	100b, 80o	55	40	-	9	L
Tir 1/3 sec., portee mini 3						
Hélépolis	100b, 80o	55	40		10	L
Tir : 2/3 sec., portée mini 3						
TOURS						
Tour de guet	150p	100	3	5	Tir . 2/3 sec.	
Tour d observation	150p	150	4	6	Tir 2/3 sec	
Tour de garde	150p	200	6	7	Tir : 2/3 sec.	
Tour a baliste	150p	200	20	7	Tir 1/3 sec.	

Légende

Vitesse L = lent M = moyen R = rapide **Cout** n = nourriture, b = bois p = pierre, o = or

Retour vers le futur IV : Delorean ou l'arme absolue !



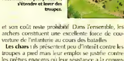
est peu probable que l'ennemi vous trouve et vous attaque dès le début de la partie.

Le frondeur est indispensable à son âge car il permet de lancer des attaques précoces du fait de sa résistance aux armes de jet et de son bonus face aux archers et aux tours.

Le fantassin à épée et ses évolutions constituent l'âme des batailles car sa puissance et ses capacités augmentent à travers les périodes de l'histoire. L'unité la plus intéressante, et pourtant souvent négligée, reste le légionnaire. En effet, il coûte moins cher et sa résistance est supérieure aux hoplites. Il triomphe facilement face à des éléphants ou à des cavaliers. C'est donc une unité polyvalente, peu coûteuse et puissante dont il serait absurde de se priver.

Les unités d'académie ne sont intéressantes qu'à partir de la phalange ou du centurion car leur puissance est alors sans égale et elles peuvent venir à bout de presque toutes les unités adverses. Toutefois, ce type d'unités est pénalisé par sa lenteur qui les rend fragiles face à la conversion et par son coût (notamment pour accéder à l'évolution nécessaire à leur production). Il est donc peu utile de dépenser son or pour eux ; mieux vaut convertir ceux de l'ennemi ou en venir à bout avec des archers qui peuvent les tuer tranquillement sans jamais être rejoints.

N'oubliez pas que vos groupes de combat sont vulnérables face aux catapultes ennemies, il vaut donc mieux les fractionner pour éviter de tous les perdre en une fois.



En tuant les villageois, vous détruisez l'économie et l'adversaire ne plus produire, s'étendre et lever des troupes.



Un seul cataphracte peut venir à bout d'une dizaine de cavaliers.

Les archers

L'archer de base ne présente aucun intérêt, il ne vaut pas mieux qu'un villageois. On tentera donc de passer le plus vite possible à l'archer amélioré et à l'archer composite qui représente une des unités les plus puissantes du jeu. En groupe, celui-ci est capable d'éradiquer la presque totalité des unités adverses avant qu'elles aient seulement pu l'approcher. N'hésitez pas à l'employer massivement !

Les archers de cavalerie sont des unités rapides et résistantes aux armes de jet. Ils sont parfaits pour lancer des attaques de flanc contre l'ennemi pendant que l'infanterie attaque de face. L'archer sur éléphant, de son côté, ne présente aucun avantage et son coût reste prohibitif. Dans l'ensemble, les archers constituent une excellente force de couverture de l'infanterie au cours des batailles.

Les chars : ils présentent peu d'intérêt contre les troupes à pied mais leur emploi se justifie contre les prêtres ennemis où leur résistance à la conversion ainsi que leur force d'attaque font merveille.

La cavalerie : les cavaliers sont résistants, rapides et mortels surtout contre l'infanterie. C'est une arme polyvalente et d'une grande efficacité. Le cataphracte qui en représente l'évolution ultime reste un « must » au combat et comme pourfendeur de catapultes. Pour rendre vos cavaliers encore plus efficaces contre les armes de siège il faut constituer un groupe de combat dont vous placerez ensuite les membres individuellement aux quatre points cardinaux. Ainsi quand vous lancerez votre groupe à l'assaut des catapultes, les cavaliers arriveront de toutes parts et ne pourront pas être touchés avant de frapper.

Les cavaliers n'ont qu'un handicap, ils sont vulnérables face aux chameliers contre lesquels il est plus judicieux d'utiliser des archers.

Les éléphants sont chers, lents et peu utiles. Leur utilisation ne se justifie que si l'on veut attirer les unités adverses et les massacrer pendant qu'elles s'acharnent sur les éléphants... ou pour venir à bout des murailles. Les attaques des éléphants sont si lentes qu'ils peuvent facilement être évités ou convertis et se retourner contre vos troupes en leur causant des dommages importants par piétinement.

Les armes de siège

Les catapultes sont chères, lentes, faciles à détruire ou à convertir et elles peuvent même détruire vos propres troupes par inadvertance ; on pourrait donc se demander quelle est leur utilité ? En fait, bien protégées, les catapultes sont là pour détruire les tours et les murailles ennemies sans perte pour vos troupes afin que celles-ci puissent se livrer au pillage et au massacre des villes adverses (pour le viol, il faudra attendre *Age of Kings* car c'est seulement dans ce nouvel opus qu'apparaissent les villageoises...). Pour ce faire, il faut placer ses catapultes en retrait (ce que leur permet sans problème leur portée de tir) et les protéger avec des unités lentes comme les hoplites ou les phalanges. Une fois les défenses pulvérisées, les armes de siège vous débarrasseront facilement des bâtiments ennemis. Il faut éviter de les utiliser contre des troupes car leur lenteur de tir ne donne pas de bons résultats (excepté les unités lentes comme les prêtres). On peut les utiliser également pour détruire des forêts avec le tir de zone et priver ainsi l'adversaire de ressources cruciales. Toutefois, le coût de ces engins reste élevé et il vaut mieux se les procurer lorsque vos armées sont suffisamment fortes pour triompher de l'ennemi.

Les balistes ne sont pas mieux loties, elles éviteront juste de tuer accidentellement vos propres troupes. Leur fragilité et leur coût prohibitif les cantonneront plus volontiers à la défense derrière des murailles où leur puissance et leur cadence de tir peuvent être exploitées sans risque.

Quelles que soient les unités que vous choisirez d'exploiter, il vaut *toujours mieux* améliorer leurs capacités défensives prioritairement à leur attaque. *En effet, une unité résistante survivra plus* longtemps et pourra faire alors la différence contre l'adversaire.

La stratégie en temps réel appelle en permanence une souplesse de pensée pour pouvoir s'adapter aux situations fluctuantes du champ de bataille et c'est par la combinaison de ces quelques conseils volontairement généraux que vous pourrez faire face à vos adversaires tout en développant votre style personnel. Dans le prochain chapitre, nous étudierons les stratégies navales afin de triompher également sur mer. ❒

Ci-dessous : **En agissant rapidement, la victoire est assurée en s'emparant de la totalité des ruines.**

Ci-contre : **Aux premiers âges, les frondeurs sont très efficaces pour protéger votre ville.**



VOICI notre livraison de démos et de scénarios de ce mois, avec de belles créations sur les « grands classiques » — Civ II, Operational Art of War ou Age of Rifles.

Fiche technique pour le CD-Rom taille de l'application écran 640 x 480 millier de couleur, CD double vitesse Configuration minimale 486/66, 8 Mo de Ram, carte son compatible Windows

Fonctionne sous Windows 95

Réalisation du CD-Rom par CBI

CYBER STRATÈGE N°12

Le CD-ROM de Cyberstratège

Nous donnerons dans le prochain numéro les résultats de notre concours de création de scénarios pour *Starcraft*, *Age of Empires* et *Total Annihilation* (concours **Scenars Designers 98** organisé avec Gamelog et l'ASJR), les tests de vos créations dans les salles de jeu en réseau de l'ASJR ayant pris plus de temps que prévue.

LES DÉMOS

Close Combat 3 : on commence par le plus beau : la démo de *Close Combat 3*, avec un engagement à Koursk, jouable en multijoueurs ou en solo ! Roulez petits Panzers !



BATTLEGROUND

BATTLEGROUND : WATERLOO

Réalisés par Marc Noé, voici quatre scénarios sur des variantes de la bataille de Waterloo, pour le jeu de Talonsoft : « Mont-Saint-Jean », « les renforts de Wellington » « les aléas de l'histoire », « le lendemain ».

De plus, un nouvel ordre de bataille a été inclus, qui rétablit les [illegible] français, les appellations réglementaires et les noms exacts des officiers-généraux pour l'ensemble de l'armée française. Ouf ! Adieu « Gauche aile » voici « Aile gauche » ! Cet ordre de bataille modifie également légèrement les paramètres de combat français (voir Cyber n° [illegible]) ; nouvelles valeurs de qualité sont :

- régiments de ligne : 5
- régiments d'inf. légère : 6 (excepté : le 13e est à 7)
- cuirassiers : 6
  carabiniers : 7
- jeune garde : 7
- moyenne garde : 8
- vieille garde : 9.

Tous ces fichiers s'installent dans le dossier pcyber12, il faut ensuite les déplacer dans le dossier du jeu.

Myth 2 : le révolutionnaire moteur tactique de Bungie revient dans une nouvelle et fantastique aventure ! Cette impressionnante démo présente non seulement un tutorial complet et deux missions mais permet également de jouer en réseau ! Carte 3D recommandée.

Jagged Alliance 2 : le prochain volet de la série des *Jagged Alliance* s'annonce comme un jeu de combat tactique très au-dessus de la concurrence (souvent piteuse il faut le dire)... Cette démo était disponible dans de nombreux magazines de jeux vidéos depuis Noël (alors que le jeu n'est prévu que pour juin), il n'y pas de raisons que les lecteurs de Cyber n'en profitent pas !

Industry Giants : par Interactive Magic, un *Railroad Tycoon* en plus complexe, pour ceux qui rêvent de devenir les rois du pétrole.

Total Air War : présenté dans notre dossier sur les jeux de commandement, *Total Air War* est un simulateur de vol et de gestion aérienne stratégique d'une complexité redoutable.

SCÉNARIOS

Operational Art of War : le gros morceau de ce numéro est notre scénario sur la bataille de Dien Bien Phu, pour le jeu stratégique de Talonsoft (voir page 20).

Civilization II : en attendant la prochaine vague de scénarios qui ne manqueront de proliférer pour *Civilization : Call to power*, voici nos dernières créations : la version 1.2 du scénario Warhammer (Cyber n° 10) et un scénario sur les **Jeunes Royaumes**, inspiré de la saga d'Elric (voir encadré). **Rappel** : l'extension ***Fantastic Worlds*** ou *Conflicts in Civilization* est indispensable pour jouer ces scénarios.

Front de l'Ouest : toujours sur la brèche, Frédéric Labat est le premier de nos lecteurs à proposer des scénarios pour le dernier jeu de Talonsoft :

– Marsa Matruh : à jouer côté anglais, une attaque blindés contre de solides positions antichars allemandes... Un classique de la guerre du Désert !

– Morbihan 1944 : des SAS français parachutés en Bretagne (petit scénario).

– cote 102 : une contre-attaque allemande contre la fameuse colline 102, en Normandie.

Heroes II : drame national, *Heroes III* a été retardé, nous l'espérons pour avril. Pour vous aider à patienter dans la dernière ligne droite, voici deux scénarios créés par Fabrice Cadillon (nécessite l'extension *The Price of Loyalty*) :

– Storm : un scénario inspiré du monde de *Lone Wolf*. De nombreuses troupes au départ, mais peu de ressources disponibles pour en reconstruire. Avec deux alliances de trois nations, ce scénario est idéal pour six joueurs !

– Le Grand cirque : un scénario d'exploration sur une très grande carte, à jouer en solo. Petit conseil : ne perdez pas de temps à explorez les mers il n'y a rien...

Steel Panthers II : décidément, certains lecteurs ont vraiment de l'imagination : « Embuscade à Touboutt-Chan » est un scénario inspiré des aventures de Spirou et Fantasio, en l'occurrence de l'album n° 40 ! Il s'agit en fait d'une embuscade classique entre des forces rebelles et un convoi blindé. Le marsupilami est en option !

STEEL PANTHERS

En raison de la parution de l'extension pour Steel II sur la Seconde Guerre mondiale (voir notre dernier numéro), nous ne publierons plus de scénarios pour ***Steel Panthers***, dont le système est maintenant pratiquement obsolète. Nos lecteurs sont par contre invités à nous proposer des scénarios Seconde guerre Steel II grâce l'extension, d'autant plus que *Steel Panthers IV* a été repoussé à l'an 2000 par SSI.

Age of Rifles : une campagne complète passionnante sur la guerre de Crimée (voir encadré)

EXTENSIONS

Operational Art of War version 1.06 : le dernier patch en date (voir page 39). Pour installer ce patch correctement, il est nécessaire de le déplacer dans le fichier du jeu (OAW) en maintenant la touche « **Crtl** » enfoncée. Il faut ensuite le lancer en double-cliquant dessus.

Caesar 3 : Sierra nous propose une extension assez conséquente pour Caesar 3, qui comprend de nombreuses modifications de paramètres et surtout quatre nouveaux niveaux d'apprentissage. Ce patch est auto-exécutable (il suffit de double-cliquez dessus pour le faire s'installer). Le fichier readme (en anglais) détaille les nouveautés.

Railroad Tycoon 2 : un patch pour le jeu de gestion ferroviaire de PopTop.

Soldiers at War : un patch pour ce jeu de combat tactique pendant la Deuxième Guerre ;

Chaos Gate : du même éditeur et avec le même moteur, un patch pour le jeu de combat tactique situé dans l'univers de Warhammer 40K.

Tous nos patch s'installent dans un dossier **pcyber12**, ils sont ensuite auto-exécutables. ❐

CIVILIZATION 2

CIVILIZATION II : LES JEUNES ROYAUMES

« Il advint un temps quand de grands mouvements ébranlèrent la Terre et les Cieux, quand le sort des hommes et des dieux se martela sur l'enclume du Destin, quand se préparèrent des guerres monstrueuses et des exploits grandioses. Et survinrent en ce temps, que l'on appela l'Age des Jeunes royaumes, des héros. »

Melniboné — qui d'entre nous n'a pas rêvé un jour d'incarner Elric, prince des ruines, ou son traître de cousin, Yyrkoon ! Les romans de Michael Moorcock qui mettent en scène l'albinos maudit Elric de Melniboné ont égayé de nombreux lecteurs depuis bientôt quarante ans. Mais comment faire pour retrouver l'ambiance maudite et sulfureuse de cette histoire lors d'une partie de jeux ?

Civilization 2 de Microprose permet de nombreuses modifications des paramètres du jeux, en premier lieu les unités, les améliorations de ville et les progrès de civilisation. Mais pour donner à un scénario toute l'ambiance particulière d'un monde nouveau, il est indispensable de soigner à la fois les détails graphiques tels que les villes et les drapeaux, et les détails textuels comme les messages et le fichier événements.



● Conception du scénario

Le monde des Jeunes royaumes est bâti sur un modèle antique et médiéval. A cette base s'ajoute le conflit éternelle entre la Loi, représenté par l'ordre, les progrès, la civilisation et le Chaos, représenté par la sorcellerie, qui se manifeste le plus souvent par la présence de créatures venues d'autres plans d'existence. Le sorcier peut maîtriser les éléments (terre, eau, air et feu) ou le chaos, ce qui permet d'introduire des créatures bizarres et puissantes. Les sorts de magie chers à d'autres mondes fantastiques (boules de feu et autres) sont très peu présents dans les Jeunes royaumes, et c'est la raison pour laquelle les sorciers ne sont pas représentés par des unités spéciales. Vous trouverez par contre les chiens des Dharzi, les Oonai, les créatures de Matik et bien sûr les dragons de Melniboné.

Mais la décision la plus importante qui s'impose au concepteur concerne la situation et l'échelle de son scénario. Mettre en scène, par exemple, la dernière bataille des Jeunes royaumes contre le Chaos n'aurait que très peu d'intérêt car c'est une bataille sans espoir vouée d'avance à l'échec. De la même façon, donner au joueur des unités représentant Elric lui-même, ou des Seigneurs du Chaos créerait un déséquilibre néfaste.

● Les Nations

Très vite, il parut impossible de permettre au joueur un libre choix des nations représentées. Melniboné, avec ses dragons et sa maîtrise de la sorcellerie, était exclu d'office. D'ailleurs, c'est un peuple en perdition, lassé de l'existence, peu enclin à la conquête.

La nation de Pan Tang pose un problème plus épineux. Sa vocation est de conquérir le monde, et elle est aussi puissante que Melniboné, peut-être même davantage. Il s'avère impossible, en termes de jeu, à la fois de la rendre vraiment dangereuse et de permettre aux joueurs de la choisir. Il a fallu donc créer deux scénarios différents : un où Pan Tang a du mal à étendre ses conquêtes, et un autre où il est très difficile de l'en empêcher.

Les autres cinq nations sont les véritables Jeunes royaumes : Jharkor, Ilmiora, l'île des cité pourpres, Argimiliar et Lormyr. Comme *Civilization 2* ne permet que sept joueurs, les autres paraissent uniquement sous forme de villes barbares (Org, Tarkesh, Elwher, Pikarayd, Oin et Yu) ou en les intégrant aux autres nations alliés (Dharijor à Pan Tang, Vilmir à Ilmiora et Filkhar à Argimiliar). Ces cinq nations sont les bastions de la Loi et ne pourront donc jamais développer des unités issues de la sorcellerie. En revanche, ils ont la monopole des archers de la Loi et des héros... s'ils parviennent à survivre suffisamment longtemps pour les développer.

● L'arbre des progrès

Les différents types de gouvernement sont au cœur de l'arbre des progrès. Pour les obtenir, vous passerez par certains progrès classiques et d'autres nouveaux. Mais à côté des ces choix conventionnels, chaque nation possède la racine d'un arbre parallèle : l'âme du Chaos ou l'âme de la Loi, qui permettront les développements spécifiques à chaque type de magie. Plus tard, toutes les nations pourront faire appel aux forces élémentaires et, en fin de partie, à la Balance, dont le but est de ramener la paix en remettant le Chaos à sa place.

● Evénements et couleur locale

Dernier atout majeur de tout scénario est le fichier événements. Il permet, entre autres, d'assurer l'arrivée régulier de renforts pour les nations non joueurs, de préserver les unités spéciales comme les Dragonriders d'une mort précoce et d'afficher des informations hautes en couleur (mais sans véritable conséquence sur le jeu). Les drapeaux et le graphisme des villes représentent un autre élément de « couleur locale » qui ajoute leur piquant au jeux. La carte contient de nombreux zones désertes, presque impossible de coloniser, d'où sortiront maintes peuplades barbares pour semer des troubles, et à l'occasion même de petites nations nouvelles, suite à l'élimination d'un des sept nations en jeu. Vous trouverez en outre certains lieux peuples de créatures insolites comme l'île d'Ashaneloon ou les jungles autour de R'lin K'ren A'a.

Une chose dont vous pouvez être certaine à tout moment : vous ne jouez pas à une partie « normale » de *Civilization 2*. Ce scénario, comme les meilleurs scénarios de l'extension *Fantastic Worlds*, vous plonge dans un nouvel univers. A vous de suivre l'appel du destin comme vous l'entendez.

Philippe BENZ

Le scénario Jeunes royaumes nécessite l'extension *Fanstastic Worlds* ou *Conflicts in Civilization*, ainsi que la version complète de *Civilization II*. Le CD de CyberStratège installe le scénario directement dans la liste des scénarios disponibles du jeu. Nous vous recommandons de lire le fichier lisezmoi pour plus d'informations sur ce scénario.

Pour toutes questions : Philip.Benz@wanadoo.fr

AGE OF RIFLES

CRIMÉE 1853-1856

Réalisé par **Jean-Luc Demary**, voici une campagne complète sur la guerre de Crimée pour *Age of Rifles* (SSI).

Cette campagne comporte neuf batailles, dont l'expédition française de Dobrutsha et le grand siège de Sébastopol, et elle voit s'opposer l'armée russe aux armées alliées turque, britannique, française et sarde.

Véritable première guerre de l'ère contemporaine — et qui préfigure la guerre de Sécession —, la guerre de Crimée commence comme un affrontement territorial entre la Turquie et la Russie. Très vite, la France et l'Angleterre, soucieux d'endiguer l'expansion coloniale de la Russie, qui apparaît comme leur principal concurrent sur cette zone, envoient un important corps expéditionnaire en Crimée, avec pour objectif de s'emparer du port de Sébastopol et ainsi bloquer toute la marine russe en mer Noire.

L'ensemble de la campagne, livrée dans des conditions climatiques et sanitaires détestables (une terrible crise de choléra frappe les deux armées) est marqué par une incroyable incompétence du commandement — dans tous les camps — et l'inaptitude à maîtriser les problèmes logistiques d'un corps expéditionnaire d'une telle ampleur. Le siège de Sébastopol est rapidement établi mais la tâche s'avère herculéenne, les Russes ayant établi un solide réseau de fortifications. Il faut un an aux alliés pour établir un réseau logistique décent et parvenir à établir un siège en règle, après les combats de Balaclava et de l'Alma.

Enfin, le 8 septembre 1855, les Français montent un assaut remarquablement organisé et dirigé sur la place forte de Malakoff. Les colonnes françaises attaquent pour la première fois de l'histoire au top des montres parfaitement synchronisées des officiers et s'emparent de la place à la baïonnette après de terribles combats au corps à corps. Sébastopol est évacué par les Russes peu après. Le traité de Paris (30 mars 1856), qui consacre le retour de la France et du second Empire comme première puissance européenne, est surtout au bénéfice de l'empire ottoman et porte un coup d'arrêt à l'expansion coloniale russe vers l'Orient.

Le CD-Rom de CyberStratège installe directement la campagne dans le fichier du jeu. Elle est alors accessible directement à partir du menu « Campagne ».

DIEN BIEN PHU 1954

Scénario pour The Operational ART OF WAR

DIEN BIEN PHU, ces trois mots ont sonné le glas de la présence française en Indochine : *CyberStratège* vous propose un scénario pour *The Operational Art of War* (Tolonsoft) sur cette terrible bataille, avec de multiples options stratégiques.

Par Joël MONTAGU



Tout commence le 20 novembre 1953 avec le parachutage du 6e BPC et du 2/1 RCP dans cette vallée perdue du Haut Tonkin. Les deux bataillons qui sont à l'époque l'élite du corps expéditionnaire (commandés respectivement par les commandants Bigeard et Brechignac) nettoient rapidement la vallée. Une piste d'aviation est aménagée, et la base aéroterrestre commence à prendre forme, les bataillons d'infanterie y arrivant par de nombreuses rotations de Dakotas.

Dans l'esprit du général Navarre, chef du CEFEO (corps expéditionnaire français d'Extrême-Orient) depuis mai 1953, cette base aéroterreste est supposée servir de tremplin pour rayonner dans toute la région et empêcher le corps de bataille viet-minh de prendre le contrôle du Laos pendant la saison sèche. Mais le général en chef des forces viet-minh, Giap, va saisir cette occasion pour transformer ce qui n'est après tout qu'un secteur secondaire du théâtre d'opération indochinois en un enjeu capital. Entre décembre et mars, il va amener ses divisions d'infanterie à pied d'œuvre, ainsi que sa toute nouvelle division lourde, la 351, qui regroupe la majeure partie de son artillerie. Cette artillerie sera amené depuis la frontière chinoise quasiment à dos d'homme, des milliers de coolies travailleront à cette tâche jugée impossible par le commandement français (des centaines y laisseront d'ailleurs leur vie).

Petit à petit, au fur et à mesure de l'arrivée des régiments viets, les opérations des unités françaises en dehors de la vallée sont de plus en plus difficiles et coûteuses, et la base à vocation offensive se transforme bientôt en camp retranché purement défensif. Giap a réussi à « étouffer » Dien Bien Phu. Le commandement français semble se satisfaire de cette modification déterminante du rôle de sa base et compte bien casser les assauts viet-minh grâce à sa supériorité aérienne et en artillerie.

Début mars, le camp est dirigé par le colonel de Castries, qui commande à douze bataillons positionné sur une dizaine de points d'appui baptisés de prénoms féminins (par ordre alphabétique de A à I et non par les prénoms des maîtresses du commandant du camp, comme le veut la légende !). On y trouve aussi 24 canons de 105 mm, quatre de 155 et dix chars M24 Shaffee, amenés en pièces détachées par avion et remontés sur place. Un petit détachement de chasseurs F8F est installé près de la piste d'aviation, prêt à fournir un appui-feu rapproché. A Hanoï, distant de 300 km, le général Cogny, qui commande les forces terrestres au Tonkin et qui a donc sous sa responsabilité le camp retranché, tient deux bataillons paras en réserve.

En face, le dispositif de Giap est prêt : 28 bataillons d'infanterie vont se lancer à l'assaut du camp, et son artillerie (24 x 105 mm et de nombreux 75 mm et mortiers) est soigneusement camouflée et protégée dans les collines entourant la vallée, parfois à vue directe sur le camp !

Le 13 mars à 17 h, ces canons commencent le tir de préparation du premier assaut. Pour les Français, c'est une énorme désillusion. Le colonel responsable de l'artillerie du camp pensait être capable de faire taire les canons ennemis par ses tirs de contre-batterie ; en fait, les Français ne seront jamais capables de repérer les emplacements de tir des 105 mm de Giap. Au contraire, ce 13 mars, ce sont les alvéoles des canons français et des avions qui subissent les tirs viet-minh, ainsi que tous les PC du camp et surtout le point d'appui Béatrice, tenu par le bataillon de Légion 3/13e DBLE. A 18 h, le PC du bataillon est touché par un coup direct de 105 mm et l'état-major du 3/13e DBLE est anéanti. Les Bo Dois se lancent à l'assaut : la position est submergée à minuit.

Le lendemain, le même scénario se répète pour la position Gabrielle, le 7e RTA échappe toutefois à l'anéantissement et au matin une contre-attaque permet de recueillir les rescapés. La nuit du 16, ce sont les Thaïs du BT3 qui, démoralisés, désertent

LEXIQUE

BCL : bataillon de chasseurs Laotiens
BEP : bataillon étranger de parachutistes (paras-Légion)
BPC : bataillon de parachutistes coloniaux (aujourd'hui devenus RPIMa)
BPL : bataillon de parachutistes laotiens
BPVN : bataillon de parachutistes du Viet-Nam
BT : bataillon thaï
CEML : compagnie étrangère de mortiers lourds
CEPML : compagnie étrangère parachutiste de mortiers lourds
DBLE : demi-brigade de la Légion étrangère
GB : groupe de bombardement
GC : groupe de chasse
GCMA : groupes de commandos mixtes aéroportés (ils encadraient des maquis)
RAC : régiment d'artillerie coloniale
RALP : régiment d'artillerie légère parachutiste
RCP : régiment de chasseurs parachutistes
REI : régiment étranger d'infanterie (la Légion, quoi!)
RTA : régiment de tirailleurs algériens
RTM : régiment de tirailleurs marocains



En titre **La situation après les premières attaques viet n'est pas brillante : les deux positions au nord sont tombées.**

Ci-dessus **Un maquis des GCMA coupe la RP 41, l'axe de ravitaillement viet-minh, tandis qu'un bataillon para a été largué sur les arrières de l'ennemi**

Dien Bien Phu
le 13 avril 1954

Gabrielle 5/7e RTA
Béatrice 3/3e DBLE
Anne-Marie - bataillons Thaï
Huguette 2e REI
Claudine 1/13e DBLE
Eliane 1/4e RTM
Dominique 3/3e RTA
Isabelle 2/1er RTA + 3/3e REI

308 DI
Gabrielle
Anne-marie
Béatrice
312 DI
351
Concentration de DCA
Huguette
Dominique
Françoise
Claudine
Eliane
Dien Bien Phu
316 DI
Isabelle
304 DI
Positions françaises
Positions viet-minh
0 2,5 5 km

en masse et abandonnent sans combat la position Anne-Marie.

En quatre jours, le bilan est catastrophique : trois bataillons quasiment anéantis, trois points d'appui perdus, une artillerie ennemie qui interdit l'usage de la piste d'atterrissage, une DCA que personne n'attendait aussi dense et qui restreint énormément l'emploi de l'aviation en appui-feu, et le moral de la garnison au plus bas. Heureusement, le parachutage de deux bataillons paras et notamment l'arrivée du déjà célèbre commandant Bigeard redonne un peu d'espoir ; après tout il s'est déjà sorti de situations aussi difficiles.

Ces premiers assauts ont également coûté cher à Giap : il doit reconstituer ses forces, et cela lui prendra jusqu'à la fin du mois. A l'intérieur du camp, les blessés s'accumulent dans le petit hôpital de campagne, car les atterrissages de Dakotas sanitaires deviennent de plus en plus dangereux ; le dernier se posera le 28 mars et sera détruit avant d'avoir pu redécoller. Le ravitaillement ne se fait plus que par parachutages, de même que l'arrivée de renforts : Dien Bien Phu vit sous perfusion.

Le 30 mars au soir débute la deuxième offensive viet-minh : durant six nuits vont avoir lieu des combats d'une violence inouïe, qui verront certaines positions changer de mains plusieurs fois dans la même nuit. Le 2/1er RCP est largué en renfort, directement sur le centre du camp retranché, au milieu des barbelés, puisqu'il n'y a plus de DZ sécurisée. Les Français réussiront à enrayer cette offensive au prix de pertes effroyables, mais quelques positions ont été perdues et le camp s'est encore rétréci. En face le bilan est très lourd, entre 3 000 et 4 000 morts, sans parler des blessés, Giap doit à nouveau recompléter ses effectifs par de nouvelles recrues et bat le rappel de ses régiments disponibles, il demande aussi du matériel supplémentaire à la Chine de Mao, ce qui ne sera pas sans conséquences pour la dépendance du Vietnam à l'égard du « Grand frère », les communistes chinois n'étant pas des mécènes.

De nouvelles batteries de DCA et d'artillerie (dont quelques camions équipés d'orgues de Staline) arrivent ainsi au cours du mois d'avril. Giap inaugure aussi une nouvelle tactique qui consiste à étouffer le camp par le creusement systématique de tranchées s'infiltrant entre les points d'appui et aboutissant à quelques mètres des positions françaises. Il parvient ainsi à prendre quelques points d'appui à l'est, rédui-

L'ORDRE DE BATAILLE

Les unités représentées dans ce scénario ont toutes historiquement participé à la bataille, à l'exception de quatre bataillons :

– les 1er et 3e BPVN devaient être largués à une quarantaine de kilomètres au sud-ouest de Dien Bien Phu, pour aider la colonne de secours dans son dernier effort vers le camp retranché. Le déclenchement tardif de l'opération et le manque de moyens aériens n'ont pas permis leur utilisation.

– le 7e BPC commença son périple de Paris à Hanoï le 21 avril, en embarquant dans des avions gros porteurs américains. Le refus d'autorisation de survol de plusieurs pays (dont l'Inde) allongea considérablement le trajet et donc le temps de transport, et quand le bataillon arriva à Hanoï, le camp retranché était si réduit que les parachutages ne s'effectuaient plus qu'au compte-gouttes et le bataillon ne put sauter avant la fin (le 1er BPC, dernier à être largué sur le camp, le fut section par section au fil des dernières nuits, et pas en intégralité).

– le 3e BEP, alors en formation en Afrique du Nord, interrompit son entraînement et embarqua précipitamment pour l'Indochine, il y arriva début mai, quelques jours après le 7e BPC.

On peut donc considérer que ces deux bataillons aurait pu jouer un rôle si le combat s'était prolongé dans un périmètre suffisamment grand pour permettre leur largage. L'ordre de bataille complet est disponible dans le scénario, nous ne le redonnons pas ici.

Les dates d'arrivées de certains bataillons paras ont été avancées de quelques jours par rapport à la date historique de leur largage, largages souvent retardés en raison des hésitations du commandement et de la lutte courtelinesque qui opposa les généraux Cogny et Navarre (la lecture des télégrammes qu'ils échangèrent entre Saigon et Hanoï durant la bataille est assez consternante, cf *La bataille de Dien Bien Phu* de Jules Roy). Vous disposez donc des bataillons à leur date réelle de disponibilité, simulant ainsi votre pouvoir de décision plus élevé que celui du commandant du camp retranché à l'époque.

Les unités sont représentées au niveau de la compagnie pour les Français et au niveau bataillon pour le Viet-Minh, qui sont les unités de base employées par les deux états-major durant la bataille. Les noms apparaissant sur les unités des PC de bataillon français sont les noms des chefs de bataillon au début de la bataille ; les noms des chefs de maquis GCMA sont aussi les noms des chefs historiques de ces maquis.

Les unités reconstituées viet minh apparaissent à Tuan Giao, puisque Giap avait eu la sagesse d'amasser près de 25 000 recrues autour de cette localité, afin de combler les vides creusés par les combats. Le joueur français lui n'aura pas la possibilité de profiter de ses unités reconstituées : elles apparaîtront sur un groupe d'hexagones isolés près du bord droit de la carte : les Français n'avaient en effet aucun remplacement sur place pour reconstituer leurs unités.

La carte a été réalisée à partir de cartes aériennes de la région, la route qui fait le tour de la vallée n'était en fait qu'une piste provisoire tracée par le Viet Minh pour faciliter ses déplacements de troupes et de ravitaillement.



Vue du camp d'aviation auxiliaire, avec le PA Isabelle au sud, tenu par les legionnaire du 3[e] REI. A droite, le 8[e] choc sur Dominique 2. (DR)

sant encore la surface du camp, et donc la zone de parachutage De plus en plus de parachutistes et de ravitaillement atterissent dans les positions ennemies Une fois le recompletement de ses unités terminé, Giap lance sa derniere offensive le 1[er] mai (la conférence de Geneve qui doit trouver une solution au probleme d'Indochine s ouvre bientôt)

Les assauts se succedent, des compagnies reduites a vingt hommes font face à des bataillons, les positions sont submergees les unes apres les autres Le 7 mai, tout le camp tombe aux mains du Viet Plus de 11 000 prisonniers sont conduits en captivite seuls 3 000 survivants seront liberes fin 1954 Une opération de secours en provenance du Laos, après maintes tergiversations du commandant en chef, a d'abord été reduite puis declenchee trop tard Les Americains ont finalement refuse d'engager leurs B29 bases aux Philippines pour ecraser les positions viet minh Qui se souciait vraiment des combattants de Dien Bien Phu?

LE SCENARIO

Important ce scenario est conçu pour être joue côte **français**, avec la version 1 05 ou 1 06 (incluse sur notre CD) a installer prealablement

Tout a ete dit sur les raisons de ce desastre : choix d'une position trop éloignée des bases françaises, sous-estimation de l'ennemi avant le debut de la bataille, manque de volonté politique en France, le gouvernement subissant la pression du PC français, ineptie du commandement qui céda les renforts paras au compte-gouttes et trop tard

Vous pouvez maintenant revivre cette bataille, mais nous ne vous mettrons pas exactement dans les mêmes conditions que le colonel de Castries, ce serait vous condamner à une defaite inevitable Nous allons vous donner un peu plus de pouvoir de décision que n'en avait le commandant historique du camp

Supposons donc qu'à la veille du declenchement de la bataille (dont la date était parfaitement connue par le service de renseignement français) le commandant en chef decide de s impliquer personnellement dans la defense du camp, soit en prenant directement le commandement a la manière d'un de Lattre, soit en la confiant a un officier superieur qui dirigera le camp et surtout qui aura aussi autorite sur le deblocage des reserves Ainsi, vous ne souffrirez pas des atermoiements et hesitations du commandement sur l'opportunite d'engager tel ou tel bataillon para supplementaire vous pourrez disposer de ces bataillons de réserve des qu'ils seront disponibles a Hanoi

Encore mieux, vous pourrez aussi essayer d'influencer les decisions de vos superieurs pour accélérer le declenchement d'une operation de secours a partir du Laos, ou appuyer la demande d'une intervention des B29 de l'US Air Force (operation Vautour) ou d'un renforcement de l'aviation de transport.

C'est l'extraordinaire éditeur d'évenements de *Operational Art of War* qui permet d'apporter ce petit plus vous allez decouvrir au tour 5 l arrivee d'un pion inhabituel, le pion « **Demande d'appui** » Il apparaît en bas a droite de la carte, et trois chemins s'offrent a lui Chacun de ces chemins donne un ordre de priorite dans les interventions exterieures possibles Choisissez le chemin qui vous convient le mieux et avancez le pion jusqu'au maximum de ses points de mouvements (attention, vous n'avez qu un tour pour le faire, le pion disparaîtra au tour suivant !) ainsi vous aurez plus de chances de voir arriver l'évenement que vous aurez privilegie (voir encadré)

Ci-dessous. **Le 6[e] BPC de Bigeard vient de sauter !**

Ci-contre. **Les unités de la colonne « Crévecœur » remontent du Laos, arriveront-elles a temps pour soulager les arrières de l'ennemi ?**

CONSEILS DE JEU

Ce scenario n est pas facile, votre principal probleme va être de maintenir un niveau de ravitaillement suffisant pour les troupes du camp, tout en parachutant assez de renforts Or votre capacité de transport aerien equivaut au transport d'un peu plus d'un bataillon cela signifie que si vous larguez un bataillon entier en renfort, le camp retranche recevra tres peu de ravitaillement pendant ce tour. Vous allez ainsi voir votre niveau de « supply » baisser dangereusement. Pour maintenir un niveau minimum, une seule solution : faire tourner les unites au contact pour leur permettre de prendre du repos a tour de rôle Et pour cela, il faut garder un périmetre suffisamment grand, mais plus le perimetre est grand, plus il faut de troupes pour le défendre Un vrai casse-tête!

Detail supplémentaire : votre capacité de transport aerien a de grandes chances de diminuer au

EXEMPLE DE CHOIX STRATEGIQUE

Au depart, il y a une probabilite de 15 % pour que les B29 americains interviennent et 10 % pour que la capacite de transport aerien soit augmentee par des C 119 americains de son côte la colonne de secours venant du Laos (operation Condor parfois aussi appelee colonne Crevecœur) entre sur la carte au tour 8

Si vous choisissez le chemin qui privilegie l option B29 (le chemin vertical juste au dessus du pion), les chances d'intervention des B29 passent a 40 %! L operation Condor interviendra alors normalement au tour 8

Si vous choisissez de privilegier l operation Condor l operation sera declenchee plus tôt et les chances d'intervention des B29 restent alors a 15 %

cours de la bataille à cause de la DCA, vers la fin vous serez sans doute contraint de parachuter vos bataillons paras compagnie par compagnie (vous pouvez aussi procéder volontairement de cette manière dès le début, pour permettre un minimum de ravitaillement par air à chaque tour).

Il y a toutefois quelques lueurs d'espoir : tout d'abord la ligne de ravitaillement du joueur viet-minh va se dégrader au fur et à mesure du scénario (avec la mousson qui approche, les orages et les pluies sont de plus en plus fréquents et la boue retarde le ravitaillement et l'acheminement des renforts). Vous pouvez aussi utiliser les unités GCMA pour perturber cette ligne de ravitaillement unique qui suit la RP 41 jusqu'à Tuan Giao, véritable base arrière de l'offensive de Giap. En plaçant un ou deux bouchons sur cette route, vous pouvez bloquer les renforts et les unités viet-minh reconstituées, et donc soulager le camp retranché.

Ensuite, il vous reste un petit espace de manœuvre au sud de la vallée, pourquoi ne pas essayer de joindre la garnison d'Isabelle au camp principal ? Ou utiliser cette garnison pour sécuriser une zone de saut adjacente au camp principal ?

Enfin, il y a les options « politiques » : choisirez-vous de privilégier l'opération Condor (colonne de secours) ou l'opération Vautour (B29), ou encore d'augmenter votre potentiel de transport aérien ? La seule option qui vous garantisse un résultat est l'option Condor, elle permet aux renforts terrestres d'arriver un ou deux tours plus tôt, les autres ne font qu'augmenter les chances de voir intervenir les USA (mais si les B29 arrivent, cela change tout !)

Et n'oubliez pas le plus important : économisez vos unités, utilisez l'ordre de « réserve tactique » pour couvrir les points faibles, lancez des contre-attaques seulement quand elles sont indispensables, et sinon laissez venir l'ennemi, le temps travaille pour vous. Si vous arrivez à tenir jusqu'à l'ouverture de la conférence de Genève, les points de victoire vont commencer à pleuvoir ! Relisez aussi l'aide en ligne concernant le ravitaillement aérien (Air Supply) ainsi que les deux articles de *CyberStratege* sur les mécanismes de OAW ; une bonne compréhension du système de jeu est le premier pas vers la victoire ! ❐

PRINCIPAUX EVENEMENTS

Tour 2 : risques de désertion de troupes supplétives.

Tour 3 : à partir de ce tour, risque de perte de potentiel de transport aérien dû à la DCA.

Tour 5 : à partir de ce tour, risques d'orages.

Tour 5 : arrivée du pion « **demande d'appui** ». Il vous permet d'influencer les décisions politiques prises loin du terrain :

– si vous choisissez l'option B29 : 40 % de chances d'intervention de l'USAF (sinon 15 %) ;

– si vous choisissez l'option Condor : l'opération se déclenche dans les deux tours suivants (sinon au tour 8) ;

– si vous choisissez l'option C-119 : 50 % de chances pour que votre capacité de transport passe à 200 points (sinon 25 % ou 10 %) ;

Tour 10 : arrivée d'un front chaud et d'encore plus d'orages (mousson).

Tour 17 : ouverture de la conférence de Genève. A partir de ce tour, vous gagnez 5 pts de victoire supplémentaires si vous tenez encore le PC (et ce à chaque tour jusqu'à la fin).

Si le PC est occupé par le Viet-Minh, l'adversaire gagne dix points supplémentaires (qui lui restent acquis même si vous reprenez le PC plus tard) en raison de la capture de tous les blessés et d'une partie des documents de l'état-major.

LE PATCH OPERATIONAL ART OF WAR 1.06

Toujours en pointe sur ce fabuleux jeu d'histoire de Norm Koger et de TalonSoft, nous vous offrons le patch de la dernière version sur notre CD. Des modifications majeures du système ont été apportée dans la version 1.05 mais elle n'est restée qu'une semaine à l'affiche, la 1.06 corrigeant des bugs résiduels. C'est donc une version stable et TalonSoft ne prévoit pas de nouveaux patchs à l'heure actuelle.

Pour compléter les informations succinctes du fichier readme, voici quelques explications détaillées sur les trois points importants : l'interdiction aérienne, le système de ravitaillement et les améliorations de l'éditeur de scénarios.

● L'interdiction aérienne

Les pourcentages d'interdiction sont maintenant calculés pour chaque hexagone, et non plus seulement globalement pour toute la carte. Chaque unité aérienne ayant un ordre d'interdiction applique sa force sur chaque hex. dans son rayon d'action – force modifiée par les conditions météo. La force de chaque unité est divisée par le nombre total d'hex. à portée et par la taille (échelle) des hexagones. Enfin pour chaque hexagone, la force de toutes les unités est totalisée, de façon à obtenir le pourcentage d'interdiction local, qui est utilisé pour les effets sur le ravitaillement et les chances d'attaque aérienne.

Les chances d'attaque aérienne sont de plus doublées sur les routes et quadruplées contre les unités transportées par train. Malheureusement le chiffre d'interdiction local ne peut être affiché sur la carte...

Ces changements sont surtout perceptibles dans les scénarios à grande échelle (car évidemment, si la portée des unités est plus grande que la carte, ce qui est le cas avec des hex de moins de 10 km, cela ne change pas grand-chose...). Dans ces scénarios, les unités seront plus vulnérables aux attaques aériennes quand elles se déplacent près des lignes ennemies, mais plus tranquilles et profitant d'un meilleur ravitaillement, à l'arrière du front. Au total, les effets de l'interdiction sont plus importants qu'auparavant.

● Le ravitaillement

De nombreux joueurs avaient regretté la gestion trop simpliste du ravitaillement dans la version initiale : le jeu ne prenait pas en compte les « lignes logistiques », toute la carte étant ravitaillée au même niveau – avec juste des modificateurs selon la distance de l'unité à une route ou voie ferrée, le type de terrain et la météo.

Avec les versions 1.05/1.06, le jeu intègre maintenant la notion de « rayon de ravitaillement » (supply radius), défini par scénario, et dont le principe est le suivant : pour chaque incrément de cette distance d'avec une source de ravitaillement (supply source), le ravitaillement des unités est baissé de 25 % (un quart, appliqué à la valeur de base).

De façon plus précise, les règles sont maintenant :

– seuls les hex. source et les hex. de voie ferrée contigus et reliés à une source sont ravitaillés à 100 % de la valeur de base ;

– les autres hex. sont ravitaillés selon leur distance d'avec le plus proche hex. ravitaillé à 100 %, distance exprimée en fonction du rayon de ravitaillement du scénario (**RR**) :

de 1 hex. à 1 x RR = 75 %

de RR + 1 à 2 x RR = 50 %

au-delà de 2 x RR = 25 %

Les routes (améliorées ou normales) donnent un bonus de + 25 % (100 % jusqu'à 1 x RR, etc.), sauf les routes normales « boueuses » qui ne donnent rien.

Chaque type de terrain est lui aussi affecté d'un modificateur :

– alpes, marais inondé, super-rivière = 0 % (pas de ravitaillement) ;

– marais, montagne = 33 % ;

– désert, bocage, collines, rivière, tous types de bois/forêt = 50 % ;

– terrain dégagé ou aride = 100 %.

Les conditions météo boue ou neige réduisent le ravitaillement de 33 % à 50 %, et pour les scénarios dont les tours sont d'1/2 journée, le ravitaillement est réduit d'un tiers (modificateur 66 %) les tours d'après-midi. Dernier point, un hex. ne peut jamais avoir un niveau supérieur à tous les hex. adjacents : un hex. dégagé entouré de montagnes sera donc limité à 33 % par exemple.

Tous les modificateurs – sauf celui des routes – s'appliquent de façon multiplicative, mais la valeur finale d'un hex. ravitaillé (= relié à une source amie) ne peut être en-dessous de 25 % du niveau de base (celui du scénario). Par exemple, si le niveau de base est 40 % et le rayon de ravitaillement de 4, un hex. de forêt à 3 cases d'une source aura un modificateur de 75 % x 50 % = 37,5 %, et donc un niveau de 40 % x 37,5 % = 15 %. Dans le même cas mais à 10 hex., tant donné que le modificateur serait en-dessous de 25 % (ce devrait être 25 % x 50 %), ce sera 25 % et le niveau sera de 10 %.

Heureusement, les valeurs sont maintenant visibles à l'écran par l'option « **show supply levels - Trace** », ce qui évite les migraines ! Pour ceux qui préfèrent un exemple illustré, la capture d'écran ci-contre donne un bon cas d'école : le rayon est de 4 hex. et le niveau de base est 100 % (pour mieux comprendre les chiffres, mais ce n'est pas une valeur réaliste !). Deux sources ont été placées, l'une en haut sur la route, l'autre à gauche – de là où partent la voie de chemin de fer et une route. L'on y voit bien l'effet de la voie ferrée, le bonus de route, les effets de l'éloignement d'avec les sources, et les modificateurs de terrain.

Cette refonte des règles de ravitaillement a réellement beaucoup d'effet dans le jeu : les unités reçoivent moins de ravitaillement en général, et le joueur doit maintenant se soucier de ne pas trop s'éloigner de ses sources, sauf à voir le ravitaillement se tarir... Il devient crucial de maintenir dans les scénarios stratégiques un réseau de voies ferrées en état (donc réparées après que les hex. aient été pris à l'ennemi), et de reconstruire les ponts. De plus, le rayon de ravitaillement est gérable par l'éditeur d'événement (voir ci-dessous).

Le revers de la médaille est que les calculs de ravitaillement, fait en début du tour, sont beaucoup plus longs. Ce n'est pas pénalisants pour les scénarios « standard », mais pour ceux utilisant Opart300, cela peut monter à des temps de traitement de plus de 5 minutes sur des machines un peu faibles...

● L'éditeur d'événements

Plusieurs nouveaux types d'effets sont possibles dans cet éditeur, enrichissant encore les possibilités.

Rayon de ravitaillement : comme vu ci-dessus, les rayons de ravitaillement sont maintenant entièrement paramétrables, ce qui permet de le faire varier en fonction des tours de jeu, de la météo, de la prise de points stratégiques, etc., permettant vraiment de simuler tous les aléas de la logistique !

Deux nouveaux types d'événements appelés « choc » permettent maintenant de prendre correctement en compte les effets d'attaques « surprise », comme l'invasion de l'URSS et à un moindre degré le début de l'offensive de mai 1940, sans avoir comme auparavant à mettre des niveaux initiaux artificiellement très faibles aux unités. Ces trois événements fonctionnent comme multiplicateurs, et peuvent donc soit diminuer, soit augmenter temporairement les valeurs des unités :

– choc : ce multiplicateur s'applique aux valeurs d'attaque et défense des unités terrestres et navales ;

– choc aérien : idem pour les unités aériennes ;

Les autres améliorations du patch sont plus mineures, et vous en trouverez la liste dans le fichier « readme » du jeu, ainsi que dans l'aide en ligne, qui a été mise à jour. ❐

Pascal DI FOLCO

Merci à Norm Koger et Todd Klemme pour leurs précieuses informations.

MÊME si le système de campagnes de *Close Combat 3* est une réelle déception, le jeu de Microsoft reste un produit exceptionnel pour les passiannés de combats tactiques. Voici donc, dans la grande tradition de *CyberStratège*, une analyse historique et stratégique complète pour affronter l'enfer sur terre : le front russe !

Par Eric TENG



La defense du Kremlin même si elle est moins pathétique que celle du Reichstag demande certains sacrifices territoriaux.

CLOSE COMBAT III
LE MANUEL TACTIQUE

Lors de la sortie de la premiere version de *Close Combat*, en 1996, *CyberStratege* vous avait fait partager son enthousiasme pour ce premier et révolutionnaire jeu d'histoire en temps reel Bien avant *Le soldat Ryan*, *Close Combat* nous a plonge dans le quotidien des combats de la campagne de Normandie avec un réalisme depassant sans conteste toutes les realisations concurrentes Tout simplement, *Close Combat* innovait complètement sans que la concurrence puisse aligner le moindre équivalent.

Fort de cette avance, Microsoft ne s'est pas assoupi sur ses lauriers mais a continue à développer le concept. La deuxième mouture de *Close Combat* avait pour théâtre les combats heroïques livrés en septembre 1944 pour la possession du pont d'Arnhem Des améliorations spectaculaires avaient eté apportees aux graphismes (affichage au 16 millions de couleurs) mais surtout un système de campagne astucieux rendait le deroulement des scenarios beaucoup moins lineaire, renforçant ainsi la dimension ludique

Dans le précédent numéro de Cyber nous vous avons presenté les nouveautes de cette troisième version sans doute, si l'on met de côté le plaisir que l'on éprouvera a commander des T-34 ou des Elefants, les améliorations apportes à CC3 sont beaucoup plus subtiles Est-ce à dire que l'on atteint la perfection ? On s'y approche, mais on verra que certains points peuvent encore être améliorés.

Nous vous proposons dans cet article d'examiner plus en profondeur la théorie et les mécanismes du jeux, ses evolutions par rapport aux versions précedentes Ceci sera l'occasion pour nous de passer egalement en revue les différentes unites presentes dans le jeu Dans un prochain et dernier article, nous examinerons plus concrètement les strategies gagnantes pour atteindre le Kremlin... ou le Reichstag !



Rappel sur le jeu *Close Combat 3* simule en temps reel des affrontements très rapides à l'echelle de l'homme ou du vehicule, sur un terrain de quelques centaines de mètres de côté (500 par 300 environ)

Differentes catégories d'unites sont disponibles les toutes nouvelles unites de commandement longuement presente dans Cyber n° 10, les unites d'infanterie (qui comprennent parachutistes, genie d'assaut, gardes, SS, etc), les blindes qui vont du vehicule de reconnaissance au char lourd, les véhicules speciaux (demineur, chasseurs de chars, canons automoteurs, etc), les unites de soutien (artillerie, canons antichar, mortier, etc.), en bref, tout ce qui a été susceptible de se retrouver au front un jour, durant la campagne de Russie de 1941 à 1945

Chacune des ces unites peut, avec l'aide d'un

le lance-flamme est efficace en ville, lorsque les portées sont faibles. Les éclaireurs trouveront egalement leur place dans ce type de combat.



La mise en place de « way-points » permet de mieux maîtriser la progression de vos unités. Ici, un groupe de T-34 progresse vers le village et se met en position pour tirer le StuG III s'il s'avance.

A droite un redoutable desantnik (para) soviétique equipe d'une PPSh 41. Photo *Militaria* n° 43

menu deroulant accessible d'un simple clic droit de la souris, recevoir un des ordres parmi les quatre catégories possibles bouger, tirer, tenir sa position Les ordres de mouvement se décomposent en . marcher, ramper, courir , les ordres de tir en tirer, tirer des fumigènes (pour les unites ayant les capacités) et enfin les ordres de la catégorie « tenir sa position » se décomposent en defendre et une instruction réintroduite dans CC3 (disparu dans CC2) tendre une embuscade Cette commande est très efficace en defense contre un ennemi supérieur en nombre et pour les snipers : il vous est possible de décrocher par palier en faisant de grandes pertes chez l'ennemi

Cyber l'a évoqué dans son précédent numéro, les grandes nouveautés résident dans la possibilité de constituer des groupes d unités à qui l'on peut assigner des ordres communs ainsi que dans la création des chefs qui augmentent localement la combativité des troupes Parmi les autre nouveautes, les mines, les tirs de barrage et la possibilite de décomposer les mouvements en une série de « way points » ou balises que l'on peut programmer à l'avance.

Cette commande, particulierement pratique dans les phases de contournement ou d'approche (economie de mouvements de la souris) reste cependant d un maniement delicat en cas d'attaque En effet, les différentes unités seront deplacees en conservant leur positions relatives, ce qui revient à progresser comme à la bataille rangée Dans quelques cas particuliers, cette tactique peut être payante Par exemple, lorsque l'on dispose de la superiorite numérique et que l'on souhaite partir à l'assaut d'un retranchement ou d'un char isolé dans ce cas le fait de submerger le defenseur peut faire la différence, en assaillant la cible de toutes parts ; cela vaut toujours mieux que de se faire detruire à l'unité. Attention toutefois car si les unités commandées doivent parcourir des terrains differents, elles n'arriveront pas toutes en même temps sur la cible . c'est l'échec assuré !

Autre changement, le repérage des unités ennemies est rendu plus difficile, plus proche de la réalité En effet dans CC2, il suffisait de cliquer sur un soldat ennemi pour connaître la situation de chacun des hommes constituant son unité on pouvait alors se douter que le reste n était pas loin ou qu'il était complètement éliminé Maintenant, l'identification des unités ennemies et le rapport sur leur etat est plus difficile a obtenir

LES UNITÉS DANS LE DÉTAIL

Quasiment toutes les unites presentes sur le front de l Est sont proposées dans CC3, il en existe donc un grand nombre, nous allons maintenant essayer d'y voir plus clair Point fort de la simulation (et inchangé par rapport a CC2) les unités sont, dans une même categorie, toutes composées d'individus differents L'ordinateur gere des fichiers entiers de noms russes et allemands qui seront attribués à vos hommes Vous pourrez ainsi les connaître individuellement et suivre les meilleurs avec une particulière attention Chaque individu, comme dans un jeu de rôle classique est doté d'un morale, d'une force, d'une capacité de commandement, d'une intelligence et d'une expérience différente. Ces parametres évoluent au fil de la campagne et des blessures ou des actes de courage

Le detail est également très poussé pour chaque materiel utilisé la puissance, portee, mobilité, protection ou encore cadence de tir sont paramètres (et aussi parametrable si l'on bidouille un peu les fichiers..) Les équipements individuels et les vehicules voient ainsi leurs caracteristiques évoluer d annee en annee

In fine, aucune unite ne sera exactement semblable a sa voisine. Avec le temps, il se formera un noyau dur de vetérans qui verront passer les

Le combat de Stalingrad dans l'usine d'armement est un des plus éprouvant pour les nerfs. On ne découvre qu'au dernier moment la geométrie des lieux. Ici un groupe de reconnaissance soviétique tombe sur de l'infanterie lourde allemande.



Dans les combats de rue, un sniper bien placé peut neutraliser un groupe ennemi entier L'abri est sûr et le camouflage facile...





La défense du Reichstag devient délicate, il ne reste que des troupes de faible valeur. L'issue du combat est certaine...

« bleus » En tant que chef de ces unités, il vous reviendra de gérer correctement l'engagement de chacun au maximum de ses capacités, afin d'économiser vos hommes et pour les voir progresser. Détail macabre, dans le manuel et le camp d'entrainement, il est conseille d'envoyer les « bleus » deminer ou faire des attaques de diversion, avec comme argument que cela se pratiquait a l'époque ! Microsoft — qui pratique pourtant le « recrutement non discriminatoire » — peut parfois faire du politiquement incorrect malgré lui !

Examinons maintenant les unités plus en detail On l'a vu, une des nouveautés de CC3 est l'introduction des unites de commandement *Close Combat 3* propose maintenant d'entrer votre nom avant le début de la partie Vous aurez ainsi le plaisir de vous voir évoluer sur le terrain, en compagnie de vos hommes. Rassurez vous, vous ne mourrez jamais, au pire vous serez blessé virtuellement, ce qui permettra de mener la campagne sereinement jusqu'à son terme.

Le mérite personnel dans la campagne ne s'obtient pas, comme dans le classique *Advanced Squad Leader* (une référence en matière de jeux tactiques sur carte pour la Seconde Guerre mondiale) par le decompte d'actions brillantes et personnelles (rallier des troupes, détruire des unités ennemies, etc.) Votre promotion sera plutôt calculée sur l'accumulation des points de victoire obtenus à l'issue de chaque bataille (ou scénario) quatre points pour une victoire décisive, 0 point pour une défaite En revanche, les chefs, comme chaque individu, peuvent recevoir des medailles mais si vous êtes à la quête de la meilleure décoration, il vous faudra vous exposer et aller détruire un char au corps à corps (mission quasi impossible pour un groupe de commandement), car vous êtes en effet en concurrence avec des unités nettement plus efficaces pour le combat les vôtres !

Les grades possibles sont au nombre de six, de sergent jusqu'à major (grade équivalent a commandant dans l'armée française, major étant un grade honorifique de sous-officiers chez nous). Chaque chef est doté d'un rayon de commandement au-delà duquel il n'exerce aucune influence Les rayons de commandement progressent de 10 m en 10 m, en partant de 30 m pour le grade le plus faible pour finir à 80 m pour le major A ces distances, il faut ajouter 10 m pour les groupes de commandement (plus efficaces que les chef seuls) ou 20 m pour les véhicules. Les groupes de commandement achetés dans les scénarios sont a la base des sergent. Le tableau de commandement indique les portes par grade

Les unités d'élite dans le commandement n'apportent que des chars de meilleure qualité, les rayons et le commandement ne s'en trouvent pas modifiés Il est curieux de constater que le rayon de commandement est completement indépendant de la visibilité, Il reste equivalent en ville, en forêt ou derriere une colline !

Compte tenu d'une largeur de front de 300 m au maximum (distance du bas vers le haut du champ de bataille), il faudrait théoriquement dix sergents ou trois majors pour couvrir entièrement celui-ci En fait, le nombre de chef dont on devra disposer dépend essentiellement des tactiques mises en places et du nombre d'unités dont vous disposez. Si vous avez de nombreuses troupes mais a qui vous assignerez la même tâche, un chef haut gradé suffira (défense statique par exemple). Par contre, si vous disposez de plusieurs groupes de combats, notamment un groupe de blindés, il est recommandé de lui assigner un commandement séparé afin de le rendre plus autonome Les tactiques d'attaque étant en general plus élaborées, il sera judicieux de prévoir plus de chefs dans ce cas, à moins d'adopter la tactique russe de la vague humaine...

Un autre facteur important est la présence d'un caporal intrinsèque au sein de chaque unité Sa presence est detectable si vous examinez le détail d'une unite les barrettes visibles tout de suite à droite de l'icône d'identification dans la barre de contrôle indique le commandement disponible Il est donc possible de détacher ces unités sous les ordre du caporal, hors du rayon de commandement d'un chef Attention, car ces unites, au fil de l'experience gagnee, agiront de plus en plus indépendamment et prendront des initiatives ! Il faudra parfois retenir leur ardeur !

Le système de commandement a cependant ses limites et reste très theorique En effet, il est sans grande progressivite ni realisme pourquoi un major aurait il un plus grand rayon de commandement ? Parce qu'il crie plus fort ? Les unités passent du statut commandées à non commandée, et ce au mètre près .. C'est la limite du mode binaire de l'intelligence artificielle Enfin, il semblerait logique d'assigner chaque unité à un commandant prédéterminé on ne change pas de chef sous prétexte que celui-ci est plus proche que celui là ? Cette dernière remarque a cependant l'inconvénient de complexifier encore un peu le jeu

DISTANCE DE COMMANDEMENT (EN MÈTRES)			
Grade/type	**Chef seul**	**Groupe**	**Vehicule**
Sergent	30	40	50
1st Sergent	40	50	60
2nd Lieutnant	50	60	70
Lieutnant	60	70	80
Captain	70	80	90
Major	80	90	1 0 0



LES SOVIÉTIQUES

Les troupes russes font leur apparition, c'est un évenement car on commençait a se lasser des Americains Ces troupes nouvelles sont dotées de caracterisques specifiques qu'il convient d'examiner Nous feront en même temps un rappel sur les unites allemandes en comparaison

Tout d'abord, les unités d'infanterie sont classees comme les troupes allemandes en troupes de ligne ou fusiliers, eclaireurs, troupes moyennes, troupes lourdes et enfin les partisans qui ont comme équivalent allemand la milice (NDLR *la distinction entre troupe legere, moyenne ou lourde est en grande partie specifique à l'armee américaine, et CC3 la reprend telle quelle En fait, les armees europeennes de la Seconde Guerre definissent plutôt les unités d'infanterie selon la mission ou l'unite d'appartenance — choc, reconnaissance, motorisée, chasseurs de montagne, etc. — ou en fonction de leur armement)* Dans plusieurs de ces categories, il existe les troupes de conscrit, les troupes regulières et enfin l'elite (garde dans les cas des Sovietiques). Le nombre d'hommes composant un groupe de combat est passe de sept pour CC2 a dix, taille standard des groupes de combat russe ou allemand

Pour comprendre l'intérêt de chaque unité, examinons les differents armements disponibles Le tableau 2 regroupe l'ensemble des caractéristiques principales pour les armement usuels

Le fusil russe standard est le Mosin-Nagant 1930 dont la portée efficace est de 80 m, a comparer avec les 120 m du Mauser allemand Ainsi, pour lutter a armes égales, le soldat soviétique devra s'avancer plus pres que son homologue allemand

CARACTERISTIQUES DES ARMEMENTS										
Type	Equipe	Poids (kg)	Rafales	Penetration en mm d'acier a bout portant	Fusil d'assaut	Baionnette	Bout portant	Distance de tir en metres Efficace	Moyenne	Longue
SOVIETIQUE										
Mosin 1930G	Grenadier voltigeur	4	1	6	Oui	Oui	20	40	80	400
Mosin Nagant 1891	Partisan/equipage	5	1	10	Non	Oui	60	200	400	800
STV40	Tireur d'élite	5	1	10	Oui	Oui	60	120	240	480
SG43	Mitrailleuse	15 5	4	14	Non	Non	20	80	200	800
PPSh 41	Chef/recon/gardes	4	5	6	Oui	Non	10	20	40	100
PPS42	Chef/recon/gardes	4	3	6	Oui	Non	15	30	50	100
DP 1928	Mitrailleuse	10 5	5	10	Oui	Non	20	40	150	600
Maxim 1910	Mitrailleuse	61 5	4	13	Non	Non	30	80	200	800
DShK1938	Mitrailleuse	39 5	3	24	Non	Non	30	120	400	1000
PTRD	Fusil antichar	19	1	33	Non	Non	20	80	400	800
ALLEMAND										
Mauser	Grenadier-voltigeur	4.5	1	12	Non	Oui	20	40	120	400
Mauser a lunette	Tireur d elite	5	1	10	Non	Oui	60	200	400	800
Gewehr 43 à lunette	Tireur d'élite	5	1	10	Oui	Non	60	200	500	1000
Panzerbuchse 39	Fusil antichar	13.5	1	30	Non	Non	20	80	300	900
Granatbuchse 39(K/G)	Fusil lance-grenade	10	1	40/90	Non	Non	25	50	100	300
ZB26(t)	Mitrailleuse	12 5	3	13	Oui	Non	20	100	300	1000
MP40	Pistolet-mitrailleur	4.5	3	6	Oui	Non	15	30	50	100
STG44	Fusil d'assaut SS/para	5.5	4	10	Oui	Non	20	40	120	600
FG42	Fusil mitrailleur para	5	4	14	Oui	Oui	20	100	300	1000
MG34	Mitrailleuse legere 1941	13 5	5	14	Non	Non	20	60	120	600
MG34	Mitrailleuse 1942-44	12.5	6	14	Non	Non	30	100	300	1000
MG42	Mitrailleuse	13	8	14	Non	Non	30	100	300	1000
VZ37(t)	Mitrailleuse lourde	26	10	13	Non	Non	20	60	120	600
MG42 lourde	Mitrailleuse lourde	26	12	14	Non	Non	40	100	300	1000

Fusil d assaut : permet le tir en marche Baionnette : bonus au corps à corps

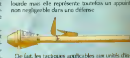
Fait curieux, le fusil equipant les partisans est beaucoup plus efficaces que le modèle standard, sa portée efficace est de 200 m !

Les fusils à lunette sont disponibles dans les deux camps : les deux fusils allemands Gewehr 43 et Mauser à lunettes sont précis jusqu'à 500 m alors que le STV40 russe n'est précis que jusqu'à 240 m. Autant dire que l'achat d'un tireur d'élite russe ne sert à rien, sauf dans les scénarios de Stalingrad où les distances sont faibles et ou un tireur bien placé peut bloquer un axe de progression facilement. A plus grande distance, il aura vite fait de se faire éliminer par l'infanterie regulière allemande : L'Allemand disposera ses snipers de façon à tirer le plus loin possible, ceux-ci doivent être capable de toucher une cible à l'autre bout de la carte !

Les pistolets-mitrailleurs russes et allemands ont des caractéristiques similaires. Ces armements ne sont pas répartis de la même manière et equipent des unités différentes. En effet, si les officiers et les éclaireurs en sont dotés de part et d'autre, le modele russe PPS est également largement répandu dans les unités d'élite gardes et parachutistes. Leurs homologues allemands (SS et paras) sont dotes de fusils d'assaut beaucoup plus performants tant en precision qu'en portée efficace (Sturmgewehr 44 et FG42).

Le fusil-mitrailleur DP1928 possède des caracteristiques à peu pres équivalentes aux fusils d'assaut allemands mais il s'agit en fait d'une arme légère collective. Là encore, les soldats russes devront s'avancer au plus près afin de lutter à armes egales. L'emploi de ces armes est réservé aux troupes d'assaut. Il ne faut en aucun cas aligner des gardes ou des éclaireurs face à des unites ennemies de Schutzen distantes de plus de 50 m, la lutte serait inégale. Par contre, à ces courtes distances, seules les troupes allemandes dotées des Stg44 ou FG42 peuvent tenir. Les éclaireurs de deux camps resteront à l'écart des champs de tirs et préféreront l'embuscade en forêt ou le combat de rue.

On s'en doute, les mitrailleuses sont également à l'avantage de l'Allemand, grâce à la MG42. Cette arme présente une cadence de tir très supérieure à ses concurrentes. Seule la mitrailleuse russe DShK 1938 est meilleure en précision et en portee, et elle pourra engager une MG42 à distance seulement sous réserve qu'elle dispose d'un bon couvert. La mitrailleuse Maxim, enfin, est peu précise et assez lourde mais elle représente toutefois un appoint non negligeable dans une défense



De fait, les tactiques applicables aux unités d'infanterie de chaque camp varieront en fonction de l'armement et aussi évidemment en fonction du terrain. Les combats en ville ou dans les bois se font généralement à courte portée, inferieure à 100 m. A ces distances, payer cher pour disposer du meilleur armement n'a pas de sens, on privilegiera la Maxim à la DshK par exemple. Au contraire, les tirs en campagne se font généralement à une distance supérieure à 100 m, d'autant plus que bien souvent, les cartes disposent de collines fortifiées qui augmentent les possibilités de tir à longue portée. Ainsi, il serait complètement absurde d'y disposer des troupes de reconnaissance armées de pistolet-mitrailleurs dont la portee efficace n'excède pas 50 m. Les mitrailleuses dotees d'une grande portée et d'une grande puissance de feu (MG42 ou DShK) seront idealement positionnée en retrait dans un immeuble en hauteur, sur une colline, de préférence en enfilade sur un axe de progression ennemi.

Les unites de ligne dotées d'armes de portée au delà de 100 m seront disposée le long du front, a couvert. Les unités de choc, sapeurs ou eclaireurs seront laissés en réserve et chercheront le corps a corps en progressant sous le couvert des deux types d'unités précédentes.



Un premier assaut soviétique a été repoussé mais les pertes sont severes côté defenseur. Le prochain assaut sera le bon, appuyé par les chars lourds IS III

TABLEAU 5a : BLINDAGE ET ARMEMENT DES PRINCIPAUX VÉHICULES

Denomination	Type	Tourelle	Armement principal	Blindage en mm	Penetration en mm à 100 m	300 m	500 m
ALLEMAND							
Hetzer	Chasseur de char	Non	75 mm L/48	89	120	115	110
StuG IIIG	Canon d'assaut	Non	75 mm L/48*	89	125	122	120
Panzer IVJ	Char moyen	Oui	75 mm L/48	51	120	115	110
Jagdpanzer IV	Chasseur de char	Non	75 mm L/70	109	160	148	142
Hetzer (Flam)	Char lance-flammes	Non	LF	116	-	-	-
SdKfz 232	Automitrailleuse	Oui	20 mm L/55	24	32	24	20
Jagdpanther	Chasseur de char	Non	88 mm L/71	184	235	225	210
Kœnigstiger	Char lourd	Oui	88 mm L/71	194	235	225	210
Jagdtiger	Chasseur de char	Non	128 mm L/55	291	295	270	260
StuH 42	Canon d'assaut	Non	105 mm L/28*	89	70	-	-
SdKfz 250	Halftrack	Non	Mit.	16	-	-	-
SdKfz 234/1	Automitrailleuse	Oui	20 mm/L55	45	32	24	20
SdKfz 251	Halftrack	Oui	Mit.	17	-	-	-
SdKfz 234/2	Automitrailleuse	Oui	50 mm L/60	45	78	60	52
Panzer IIIH	Char moyen	Oui	50 mm L/42	68	60	42	40
Marder III	Canon automoteur	Non	75 mm L/48	53	120	115	110
Panther G	Char moyen	Oui	75 mm L/70	184	160	148	142
Tiger IE	Char lourd	Oui	88 mm L/56	115	142	130	128
Panzer IIIJ	Char moyen	Oui	50 mm L/60	55	78	60	52
Panzer IIIN	Char moyen	Oui	75 mm L/24*	55	62	-	-
Panzer II	Char léger	Oui	20 mm L/55	31	32	24	20
Panzer II (Flam)	Char lance-fl	Non	LF	31	-	-	-
Panzer VD	Char moyen	Oui	75 mm L/70	184	160	148	142
Panzer 35t	Char moyen	Oui	37 mm L/40 (t)	31	33	29	27
Panzer 38t	Char moyen	Oui	37 mm L/48 (t)	53	36	33	31
Panzer IVD	Char moyen	Oui	75 mm L/24*	31	62	-	-
Panzer IVF2	Char moyen	Oui	75 mm L/43	84	112	105	102
Nashorn	Canon automoteur	Non	88 mm L/71	33	235	225	210
Ferdinand	Chasseur de char	Non	88 mm L/71	220	235	225	210
Elefant	Chasseur de char	Non	88 mm L/71	220	235	225	210
StuG IIIC	Canon d'assaut	Non	75 mm L/24*	55	62	-	-

* Munitions HEAT

PANZER GEGEN PANZER !

Voici un exemple concret qui vous permettra d'exploiter les différents tableaux : un Panther engage un T 34 modèle 43 à 300 m de distance.

Si l'on fait abstraction des différences d'expérience éventuelles des équipages et de précisions des armes, les probabilités sont les suivantes : le Panther armé d'un 75 mm L 70 a 50 % à 300 m de chance de perforer 150 mm de blindage ou 100 % de chance d'en perforer 90 mm. Le blindage frontal du T 34M43 est de 76 mm d'équivalent d'acier, le T34 sera donc détruit.

A l'inverse le T 34 armé d'un 76.2mm L 41.5 aura 50 % de chance de perforer 90 mm de blindage. Le Panther est protégé par l'équivalent de 184 mm de blindage, soit pratiquement le double de ce que peut perforer le T-34. Le T-34 n'aura donc aucune chance hors coup critique ou immobilisation. S'il veut rétablir la balance, il devra s'approcher et tirer le Panther de côté, voire de l'arrière.

LES BLINDÉS

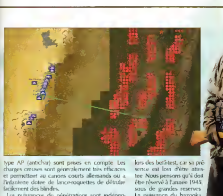
Examinons maintenant les blindés et les armes de support. Tout d'abord, un rappel sur le fonctionnement des tirs : à chaque tir, l'ordinateur calcule la cadence de tir, si la cible est touchée et à quel endroit. La cadence de tir dépend de la rapidité de chaque équipage (variable avec son expérience) ainsi que la cadence de tir propre à chaque arme. La probabilité de toucher la cible dépend de la précision de l'arme utilisée mais aussi de différents paramètres tels que la distance du tir, le mouvement du tireur, son expérience, le mouvement de la cible, etc. Compte tenu des dimensions de la carte, les tirs sont souvent effectués en dessous de 300 m, ce qui veut dire que les différences de portées influencent peu les probabilités de toucher. Rappelons que les optiques de visée et les qualités balistiques des canons allemands étaient très supérieures à ceux des Soviétiques. De fait, pendant presque toute la guerre, l'essentiel des combats de chars se sont déroulés à longue distance (1 à 2 km), les steppes russes permettant ce genre d'engagement. Les scores faramineux obtenus par les équipages allemands pourront donc difficilement être reproduits dans un jeu comme *Close Combat 3*, qui simule malheureusement mal cette supériorité tactique allemande.

Une fois la cible touchée, le logiciel détermine la localisation du tir : tourelle ou caisse, tir du dessous, à niveau ou du dessus... Il calcule enfin si le projectile a perforé le blindage ou non, si l'équipage est atteint et quels sont les dommages subis par le véhicule s'il n'est pas détruit sur le coup. *Close Combat* prend en compte l'ensemble de paramètres balistiques et de pénétration : épaisseur du blindage, angle de tir et inclinaison. Contrairement à ce que l'on peut penser, la meilleure protection n'est pas obtenue de face mais légèrement de profil (30 °) car le blindage frontal est ainsi incliné. Les tableaux ci-contre présentent le pouvoir de pénétration des différents canons en fonction de la portée et l'équivalent en épaisseur d'acier de la caisse sur sa face avant (en considérant cible et tireur au même niveau) ainsi que l'armement principal. Par simplicité, nous n'avons pas donné les blindages des tourelles ni ceux de côté et d'arrière. D'une manière générale et pour simplifier — grossièrement, la rédaction pourrait écrire des romans sur ce sujet ! — on peut dire que le blindages de la tourelle est équivalent à celui de la caisse, et le blindage de côté est à peu près égal à la moitié de celui de front.

Les tableaux de véhicules présentent à quelle distance le canon a une probabilité de **50 %** de perforer l'épaisseur de blindage indiqué. La certitude de perforer le blindage est atteinte lorsque son épaisseur ne représente que 60 % de cette pénétration : exemple, à 100 m, le canon de 122 mm russe détruira à coup sûr un blindage de 180 mm. A l'inverse, à 100 m, il n'aura aucune chance de perforer 380 mm (il n'existe pas de char aussi fortement blindé dans le jeu). Seules les munitions du

TABLEAU 5b : BLINDAGE ET ARMEMENT DES PRINCIPAUX VÉHICULES

Denomination	Type	Tourelle	Armement principal	Blindage en mm	Penetration en mm à 100 m	300 m	500 m
SOVIETIQUE							
T-34 M41	Char moyen	Oui	76.2 mm L/30.5	67	85	72	70
T-34 M43	Char moyen	Oui	76.2 mm L/41.5	76	100	85	82
SU-76	Canon d'assaut	Non	76.2 mm L/ 41.5	74	100	85	82
SU-100	Canon d'assaut	Non	100 mm L/60	185	205	188	180
SU-85	Canon d'assaut	Non	85 mm L/42	185	100	90	82
SU-152	Canon d'assaut	Non	152 mm L/40	202	110	110	110
T-34/85	Char moyen	Oui	85 mm L/42	185	100	90	82
KV Ia	Char lourd	Oui	76.2 mm L 30.5	185	85	72	70
KV Is	Char lourd	Oui	76.2 mm L/41.5	185	100	85	82
KV II	Char lourd	Oui	152 mm L 20	124	-	-	-
T-60	Char léger	Oui	20 mm L/45	71	28	22	20
T-70	Char léger	Oui	45 mm L 55	85	62	52	50
BA 20	Automitrailleuse	Oui	MG	11	-	-	-
BA10	Automitrailleuse	Oui	45 mm L/40	12	42	39	37
SU-122	Canon d'assaut	Non	122 Howitzer	202	-	-	
T-26c	Char léger	Oui	45 mm L/40	45	42	39	37
BT-5	Char léger	Oui	45 mm L/40	22	42	39	37
BT 7m	Char moyen	Oui	45 mm L 46	45	60	51	48
ISU-152	Canon d'assaut	Non	152 mm L/40	235	110	110	110
IS III	Char lourd	Oui	122 mm L/43	339	130	130	130
IS II	Char lourd	Oui	122 mm L/43	233	130	130	130
Sherman	Char moyen	Oui	76.2 mm	87	75	69	65
M-3	Halftrack	Non	Mit	17	-	-	-



À gauche **Ici, le rayon d'action du commandement (touche espace) est mise en évidence. Toutes les unités sont commandées. La tactique allemande est simple, les Panther et Tiger sont plus efficaces à longue portée que les chars soviétiques, ils sont donc disposés sur la crête et pourront « tirer » les adversaires au fil de leur apparition (en rouge, des mines)**

type AP (antichar) sont prises en compte. Les charges creuses sont généralement très efficaces et permettent au canons courts allemands ou à l'infanterie dotée de lance-roquettes de détruire facilement des blindés.

Les puissances de pénétrations sont indépendantes de la distance de tir, du fait principalement des faibles distances d'engagement dans *Close Combat*. Le 75 mm L24 allemand perfore 96 mm, le 105 mm L28, 124 mm, le Panzerschreck 230 mm et le Panzerfaust (lance-roquette jetable) 240 mm ! Ces deux dernières armes donnent au fantassin allemand une puissance de tir antichars à courte portée phénoménale. Ceux qui ont déjà joué à *Close Combat* 1 ou 2 comprendront.. mais il faut attendre 1943 pour voir apparaître ces armes. Les Soviétiques n'ont pas de charge creuse en dotation sauf le bazooka américain qui perfore 100 mm (en dotation uniquement dans les binômes de bazooka). L'introduction de cette arme dans le jeu a donné lieu à une polémique lors des betâ-test, car sa présence est loin d'être attestée. Nous pensons qu'il doit être réservé à l'année 1945, sous de grandes réserves. La puissance du bazooka est faible et il faudra généralement tirer les blindés de côte pour arriver à un résultat. Enfin, le lance-flamme reste un arme très efficace à, courte portée, capable d'anéantir en un seul jet un dizaine d'hommes ou un blindé lourd.

L'emploi des différents types de blindés devra prendre en compte les éléments suivants : armement, blindage, tourelle. La vitesse est une caractéristique que nous n'avons pas retenue car elle a un faible intérêt dans CC3, les distances à parcourir étant faibles. On notera que les chars peu blindés sont cependant plus véloces que les chars lourds et leur rapidité pourra être exploitées pour contourner ses adversaire et les tirer d'arrière ou de flanc (les véhicules sans tourelle sont beaucoup plus vulnérables à ce type d'attaque), mais aussi pour se mettre rapidement à l'abri d'un adversaire plus lourd mais qui aurait raté son premier tir... Schnell !

D'une façon générale, il est prudent de faire progresser vos troupes par groupe d'unités, si possible mixte (blindé plus infanterie) de façon à faire bénéficier chacun de ces groupes des avantages de chaque arme. De plus, les chars devront être groupé par deux au minimum sous peine de se voir débordés par un adversaire supérieur en nombre.

Un mot sur l'artillerie pour finir. Les tirs de barrage sont extrêmement meurtriers et il faut éviter à tout prix d'être pris sous son feu sous peine de voir ses troupes réduites en miettes dès les premières secondes. Pour cela, le mieux est de regrouper ses troupes à l'écart des objectifs (près des bords de la carte par exemple) ou utiliser une tactique déjà ancienne en 1941 : se rapprocher le plus possible des lignes ennemies. Cette ruse a l'avantage de la surprise, elle vous permet de tirer l'ennemi alors qu'il croit progresser dans le no man's land.

Dans un prochaine article nous verront comment appliquer concrètement l'ensemble de ces conseils. Nous examinerons également le déroulement de la campagne. En attendant, bon courage à Stalingrad ou à Koursk, le bal commence ! ❐

Les snipers allemands sont parmi les combattants les plus dangereux de *Close Combat*. Ce tireur d'élite de la Heer est équipé d'un fusil semi-automatique 43, arme redoutable qui n'existe pas dans le jeu
Photo tiré de Militaria 48

Ci-dessus. **Le char démineur vient de sauter sur une mine ! Il est très difficile de manier correctement l'engin, celui-ci a vite fait d'avancer à reculons ! À côté, un Panther progresse sur des mines anti-personnelles, avec de la chance, il parviendra à sortir du champ de mine sans rencontrer de mine antichar..**

Ci-contre. **La commande groupée permet de manier ces chars comme un soul, quel gain de temps ! On voit pas ce qui pourrait résister à un tel groupe, tous les chars les plus puissants du moment sont là : Tiger et Panther.**

CYBERSTRATÈGE suit de près les progrès de *Mankind*, le jeu de conquête galactique en ligne. Mis en vente début décembre, ce jeu s'est avéré être en réalité une bêta pas franchement finalisée... Mais c'est aussi une belle aventure ludique qui préfigure les jeux de demain. Nous avons donc participé pour vous aux première parties en ligne... Il y a eu des hauts et des bas !

Par Fabrice AUFORT



MANKIND

PENDANT LES TRAVAUX, LA PARTIE CONTINUE !

Tout a été dit sur les jeux de conquête, alors restons classiques en affirmant que *Mankind* est exceptionnel, voire révolutionnaire. Pour les nombreuses (et parfois bonnes) simulations sorties après *Warcraft* et *Command and Conquer*, si les équipes de développement ont su raffiner les concepts de base, la révolution ludique s'est fait attendre. Il n'en n'est rien avec *Mankind*, car la nouveauté ne prétend pas résider dans les mécanismes de jeu ou les graphismes, elle se situe dans le concept même. *Mankind*, c'est les gens... comme son nom l'indique.

L'essentiel est là. Les adversaires ne sont plus des émanation binaires d'une intelligence artificielle plus ou moins performante. Ce sont tous, et sans exception, des êtres humains suffisamment instruits et passionnés de jeu pour gérer une longue conquête en connexion sur internet. Compte tenu des problèmes rencontrés depuis le mois de décembre, leur motivation est également une certitude !

Au stade actuel, c'est-à-dire après l'achat du jeu (voir encadré), il suffit d'un passage éclair sur le site dédié pour créer un personnage (un nom, un prénom et un mot de passe) et entrer dans l'univers de *Mankind*. Le terrain est totalement vierge, il reste à inventer et chacun procède à son rythme, par erreurs successives, s'adaptant au jeu et à des évolutions qui se succèdent parfois rapidement. A cet égard, les mises à jours en ligne sont nombreuses, mais heureusement assez courtes.

En outre, et c'est une nouveauté importante, la simulation ne s'arrête jamais même en l'absence du joueur et il n'est pas rare de laisser une cité florissante pour retrouver un champ de ruine, ou encore de croiser une flotte/cité fantôme. S'agit-il d'une attaque délibérée, de l'usure du temps, de problèmes techniques liés aux tests en cours ? Une chose est sûre, la nature du jeu change dès lors qu'il est vraiment « en temps réel ». C'est pourquoi, le meilleur moyen d'entrer en sécurité dans *Mankind* est de s'affilier à une guilde de joueurs-stratèges déjà présents dans l'univers.

DES MILLIERS DE PLANÈTES À CONQUÉRIR

Le principe du jeu est simple, une guerre éternelle entre deux empires galactiques dont le champ de bataille est théoriquement infini : l'espace. En fait, il s'étend déjà sur 569 systèmes solaires « ouverts », qui comptent chacun une demi-douzaine de planètes. La simulation se déroule en temps réel et continu, simultanément sur deux plans (les cartes 2D et la vue isométrique 3D) et trois niveaux : galactique, stellaire et planétaire. La navigation dans cet environnement n'est pas pour autant compliquée, car il suffit de cliquer sur une icône pour changer de niveau de jeu et la barre d'espace fait alterner les vues en deux et trois dimensions.

La carte galactique est le degré supérieur de simulation. Elle se compose de plusieurs centaines d'icônes représentant les systèmes planétaires, dont seule une partie est aujourd'hui activée. Elle n'est utile qu'au déplacement d'un système à l'autre et n'existe qu'en 2D. A terme, cette carte devrait comprendre des informations de nature stratégique (alliance politiques ou commerciales, zones de conflits).

Au second niveau, chaque système solaire est représenté en 2D avec ses planètes et leurs trajec-

La vue stellaire en 3D est très impressionnante. C'est ici qu'auront lieu les combats spatiaux



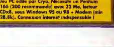


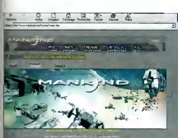
Ci-contre. **Première image de la partie... La construction de l'empire commence par l'achat de deux unités de construction spatiale et d'un croiseur d'escorte**

A gauche. **La carte stellaire, en 2D, présente un bon instrument d'analyse des situations tactiques lors des rencontre entre flottes.**









Le site de *Mankind* : inscription, informations, ligues des joueurs... Tout y est.



La carte galactique affiche déjà 569 systèmes « actifs », c'est moins que promis mais c'est déjà énorme !

toires orbitales, ainsi que les vaisseaux et installations présents (pour ces derniers il faut également une source d'information sur place). En 3D, le joueur visualise les planètes et les flottes à courte distance (jusqu'à présent, un nouveau venu arrive toujours au milieu des constructions/flottes les plus nombreuses dans le système). Il peut jouer chacun de ses éléments avec la souris afin de déployer des troupes, construire des installations orbitales ou combattre. La souris est également utile avec la 2D afin de déplacer ou modifier l'angle de vue. Les messages reçus sont affiché dans la vue en trois dimensions.

Quand le joueur désigne une planète dans la carte stellaire, il lui suffit ensuite de passer au niveau inférieur pour obtenir une vue orbitale permettant d'identifier les masses continentales, le relief, le climat et les installations et unités présentes (mêmes restrictions que dans l'espace). La vue en trois dimension n'est accessible que pour les joueurs présents sur place (jusqu'à maintenant, une base est nécessaire). Elle permet également de jouer à la souris comme n'importe quel jeu de conquête.

MÉCANISMES ÉPROUVÉS

L'interface de jeu a évolué depuis les premiers tests en ligne. Assez contraignante au début, elle est devenue plus riche et presque invisible, ce qui est une qualité. Les touches de raccourci sont ajoutées régulièrement et donnent accès aux systèmes de communication (fréquences, alliés, ennemis) tant en réception qu'en émission. Mes rencontres n'ont pas encore donné lieu à de longue discussions à ce jour, mais des ligues de joueurs et futurs joueurs se créent en ce moment sur internet. Nul doute que les communications joueront un rôle important dans la version finale de *Mankind*.

Les mécanismes de jeu ne sont pas très originaux et souffrent même d'une certaine rigidité. Il est vrai qu'elle colle au genre et elle tend, en outre, à disparaître après chaque ajout de matériel supplémentaire dans les listes. A partir d'une simple base, le joueur développe une cité puis une nation... Il doit construire des usines, des écoles, des universités, des centres de recherches, des radar, des blindés, des robots, etc. La durée « infinie » du jeu apporte une difficulté supplémentaire dans la gestion des ressources à long terme.

Les passionnés de construction spatiales peuvent développer des civilisation stellaires, car les listes d'éléments de jeu incluent déjà des évolutions orbitales aussi performantes que les installations terrestres. Entre les planètes d'un même système, l'espace est donc également à conquérir et pour cela, il faut des vaisseaux. Dans ce domaine, *Mankind* ne fait pas les choses à moitié puisque les listes vont du simple chasseur au super croiseur.

En 3D, chaque unité se déplace d'un clic de souris et les informations la concernant sont accessibles dans une fenêtre (autonomie, état, cargo, équipage). Il est possible de réunir plusieurs éléments afin de les déplacer en groupe et de leur assigner des cibles communes. Les unités accomplissent leurs tâches et des ordres par défaut (défendre, fuir, défendre puis fuir). Les objectifs sont simples : sources d'énergie et les ressources minières, car les installations des cités consomment beaucoup afin de produire l'effort de guerre.

Au chapitre des manques, on notera l'absence quasi totale de tableaux et autres menus de synthèse offrant une vue d'ensemble des troupes, des installations, des adversaires, des relations commerciales ou même des nouvelles (à moins qu'une civilisation si avancée n'ait exorcisé les news durant son évolution). A n'en pas douter, certains de ces développement seront mis en place progressivement comme la boîte au lettre récemment apparue. D'autres résulteront peut-être des participants au jeu, du moins en partie. Un si vaste terrain ne s'emplira pas en quelques semaines. Aujourd'hui, il est encore un peu vide... ❐

DEVENEZ BÊTA-TESTEUR POUR 299 FF !

Tout d'abord, il convient de rappeler les faits. *Mankind* a été mis en vente par Cryo au début du mois de décembre. Alléchés par les nombreux articles parus dans la presse de jeu (dont *CyberStratège*), de nombreux fans se sont précipités pour participer à cet univers en ligne. Hélas, il a fallu rapidement déchanter ! Le serveur de Vibes (les créateurs du jeu) a disjoncté dès le premier jour et presque deux semaines ont été nécessaires pour remettre de l'ordre. Depuis, la situation s'arrange mais très lentement : les plantages restent réguliers et l'univers très vide.

Par ailleurs, comble du cynisme, France Télécom, co-éditeur du jeu, a décerné fin janvier le prix du meilleur jeu interactive en réseau à *Mankind*... alors que le jeu ne marche quand même pas vraiment !

De fait, un débat houleux anime les groupes de discussion en ligne à propos de *Mankind*. Pour résumer, une question se pose : peut-on vendre un jeu qui n'est pas encore au point ? Pour certains, la réponse est simple, c'est non ; pour nous, elle est plus nuancée.

Certes, notre article le montre, l'expérience est intéressante et nous sommes heureux d'y participer. Pour autant, il est peu probable que l'acheteur de ce programme dès sa sortie soit toujours de cet avis et, surtout, qu'il ait été suffisamment informé. En outre, il peut légitimement s'estimer lésé, même si les éditeurs du jeu ont déjà annoncé des prolongations d'abonnement afin de compenser les désagréments.

Mankind est un concept nouveau, victime de sa modernité. Ce n'est pas le premier jeu en ligne, loin de là. Le célèbre jeu de rôle *Ultima* (Origins) a connu de nombreux déboires durant sa première année d'existence et la critique s'est fait entendre. Les problèmes techniques ont été tels qu'une version totalement nouvelle, appelée « Second Age », vient de sortir.

Parmi les joueurs, certains adoreront cet aspect, et peut-être fonderont-ils des empires galactiques à force de patience, mais les plus nombreux seront vite découragés par la découverte totale, les problèmes techniques et le manque d'aide au démarrage. Pour notre part, deux sentiments dominent :

– l'honnêteté, qui nous oblige à mettre les acheteurs éventuels de *Mankind* en garde contre les défauts de jeunesse d'un jeu encore en cours de conception, et pourtant vendu comme un produit fini ;

– l'enthousiasme des passionnés, car ce jeu prophétise une véritable révolution dans la manière même de jouer la stratégie d'ici moins de dix ans.

Reste à chacun de savoir s'il veut attendre quelques années avant de disposer d'un jeu qui marche, ou si la passion l'emporte sur les défauts de jeunesse et les considérations mercantiles !

MANKIND

Il est impossible, à l'heure actuelle, de décerner une note à *Mankind*, car ce jeu en est encore au stade expérimental. Personne ne conteste d'ailleurs qu'un tel projet ne passe pas par une longue phase de tests et de mises au point, aussi ludiques que techniques. Si l'équipe de Vibes mérite qu'on les soutienne pour un projet d'une telle ampleur et si Cryo s'est montré audacieux et dynamique en acceptant de financer et d'éditer ce produit, on peut quand même décerner un blâme bien senti à ceux qui ont pris la décision de commercialiser si vite ce jeu. Quelques mois supplémentaires de bêta tests – gratuits – auraient certainement permis de proposer un produit bien plus crédible. Alors, les dommages sont-ils irréversibles ? L'avenir nous le dira.

SORTI depuis plusieurs mois aux Etats-Unis, *Magnats de l'industrie* est disponible depuis peu en version française. Bienvenu dans le monde impitoyable du capitalisme sauvage !

Par Lucien de Rubempré

LES MAGNATS DE L'INDUSTRIE

Les Magnats de l'industrie (titre anglais : *Industry Giants*) s'inscrit clairement dans la lignée de *Transport Tycoon* pour ce qui est de la présentation saupoudré d'une pincee de *Capitalism* en ce qui concerne le systeme. But du jeu : s'enrichir en gerant la production, la distribution et la vente au detail de produits industriels ou de grande consommation, le tout en temps reel.

Trois modes de jeu sont proposes : un mode Jeu long pour une partie d'une trentaine d'heures couvrant les annees 1960 a 2050, un mode Carriere vous proposant une série de defis et un mode Missions uniques, ces deux dernières options permettant de terminer un jeu en deux ou trois heures.

Les parties en mode Jeu long se deroulent dans des mondes crées aleatoirement. On peut choisir entre quatre environnements a la vegétation et au climat differents. On peut parametrer la taille des villes, le relief, etc. Les scenarios sont en nombre conséquent. Si on ajoute a cela l'editeur de niveau, complet et tres facile à utiliser, on arrive à une duree de vie plus que respectable. Enfin, un didacticiel permet une prise en mains quasi instantanee.

TRANSPORT TYCOON, LE RETOUR ?

La presentation est si proche de celle de son illustre predecesseur qu'il en aurait meme des faux airs de *Transport Tycoon II*. De nombreux bruitages sont d'ailleurs identiques. Les sons sont bons dans l'ensemble, avec une petite touche d'humour de temps en temps, et sont differents selon les environnements. Seuls les klaxons trop stridents des poids lourds gâchent notre plaisir : on en vient a préferer d'autres r . vens de locomotion pour ne plus être importune !

La gestion du terrain (divisé en carrés), du relief et de la 3D isométrique ressemble egalement au premier opus, ce qui est plutôt un compliment. Un bémol quand même : les changements d'angle de vue demandent quelques secondes de calcul, haute résolution oblige, et deviennent un peu crispants a la longue. Les graphismes sont dans l'ensemble tres reussis. Tout est anime, les cheminees des usines fument, des voitures circulent dans les villes, etc.

Tout ceci se paye hélas par un scrolling saccade, en tous cas sur un P150 muni de 32 Mo de RAM. Le reste de le programmation est tout a fait a la hauteur. Les temps de chargement entre les missions sont réduits au minimum et le jeu tourne sans problemes, même avec de nombreux vehicules a l'ecran.



Il existe quatre catégories de constructions : les unites de production, les unités de vente, les infrastructures de transport et les bâtiments destines à améliorer le bien-être des habitants.

En titre **Les scénarios uniques vous propulsent a la tête de sociétes au bord de la faillite. A vous d'analyser rapidement une situation parfois tres fouillis et de redresser la barre avant d'être mis a la porte de votre conseil d'administration.**

CAPITALISM, LE RETOUR ?

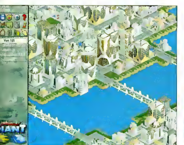
Le theme du jeu reprend en effet la problematique de cet autre jeu d'Interactive Magic. La reussite passe par l'implantation de magasins de detail proches des consommateurs et par un reseau de distribution efficace et économique. Voici un debut de partie typique (trop typique même puisqu'il a tendance à se repeter a chaque fois...) : tout d'abord, mettre le jeu en pause et etudier le terrain. Ensuite, reperer la plus grande ville de la carte et les matières premieres qui en sont proches (minerai, bois, metaux, etc.). Faire un tour dans l'aide Produit pour determiner ce que l'on pourra fabriquer parmi les dizaines de biens proposes. Implanter un magasin de detail proche du centre ville si possible et une unite de fabrication pres d'une source de matieres premieres. Relier tout ça par un reseau ferre car 1. c'est le plus economique et le plus rapide et 2. les klaxons des camions sont reellement insupportables... Gagner des sous. Repeter l'opération ailleurs sur la carte.

Et il faut se depecher car l'ordinateur construit vite ! C'est en fait un des points

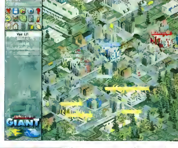




Jeu CD-Rom PC en français édité par Interactive Magic et JoWood. Nécessite un 486 DX4/100 avec 8 Mo de Ram (Pentium 90 et 16 Mo recommandés). Fonctionne sous Windows 95 ou 98.



Ci-dessus. **Le jeu propose quatre niveaux de zoom. Les graphismes sont fins et détailles même au niveau de grossissement maximal**

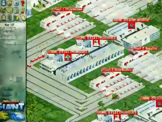


Ci-dessus **Le marché de la bijouterie en pleine expansion à Asheville Certains concurrents se développent a toute vitesse et dans tous les domaines, d'autres sont plus timores et préfèrent consolider leur entreprise.**

faibles du jeu : le defilement du temps est assez rapide même en mode « lent » et oblige a utiliser la touche de pause pour se menager des periodes de reflexion Le probleme, c'est que l'on n a pas acces a toutes les fonctions dans ce mode, il faut retourner en temps reel pour construire ou même avoir des informations sur un site de construction. Drôle de parti pris de conception stresserait-on le joueur pour cacher une faiblesse de l'IA ? Le fait de pouvoir quand même avoir accès a certaines options pendant une pause est bizarrement decrit dans le manuel de jeu comme etant un bug, comme si cela n'avait même pas eté prevu par les concepteurs !

L'interface n'est pas aussi bien pensee que celle de *Transport Tycoon* Adieu les fenêtres si pratiques Les bâtiments ne peuvent pas devenir invisibles pour voir derriere un gratte-ciel, il faudra forcément en passer par le changement d angle de vue Il n'y a pas de menu d'information sur les villes à vous de cliquer sur chacune pour connaitre sa population Enfin zoomer annule le mode « selection », il faudra retourner a un menu precedent pour repasser le curseur dans ce mode quand on dezoome Les menus sont par contre très clairs et on a une bonne vue d'ensemble de ses magasins, de ses usines et de toutes les statistiques nécessaires.

Magnats propose une bonne flopee de parametres des dizaines de produits a fabriquer, plein de trains, de bateaux, de camions, d'avions aux caracteristiques evoluant dans le temps etc. Il faudra aussi construire des magasins de detail (jouets, meubles papeterie), des usines (papier, équipements de sport, automobiles) et même des equipements de loisir (stades, parc d'attractions etc) dont vous ferez cadeau aux municipalites afin que les villes qui vous intéressent se developpent La quantité est donc au rendez-vous



Ce qui manque neanmoins c est un peu de finesse et de variete dans la façon dont le logiciel gere tous ces parametres Exemple : il est possible d'eventrer une ville pour construire des magasins ou poser des routes sans que la municipalité ne s'en émeuve Tel n'etait pas le cas dans *Transport Tycoon* *Capitalism* gerait aussi plus finement le marketing des produits Ici, on se contente de varier les prix et d'allouer un budget de publicite Tous les magasins coûtent le même prix, prennent la même place et apporte le même bonus de developpement a la ville Les gares routieres et ferroviaires sont aussi au même prix. La gestion des trains rappellent trop celle des camions on n'a pas le sentiment d'être un vrai « chef de gare » comme dans les autres logiciels du même type

Les villes s'agrandissent avec le temps, des produits nouveaux apparaissent des vehicules plus efficaces sont proposes On regrettera la aussi que les choix soient evidents les nouveaux vehicules étant simplement meilleurs, on n'a en realite d'autre solution que de les acheter et de laisser tomber les anciens sans se poser de questions *Railroad Tycoon II* propose lui une reelle variété dans ce domaine

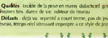
D'accord, un jeu informatique devient forcément previsible a un moment donne mais le problème de *Magnats de l'industrie* est qu'il le devient un peu trop vite plus vite en tous cas que ses modeles directs dont il souffre quelque peu de la concurrence Une sorte de version allegee de *Capitalism* et de *Railroad Tycoon II* avec les graphismes de *Transport Tycoon* Le résultat aurait dû être spectaculaire, il n'est que bon sans plus ❐

Attention au bug de traduction : « repartir a zero » dans le menu des itinéraires des trains signifie **revendre ce train** Etant donne la qualité générale de traduction du jeu et du manuel, Ubi Soft aurait d'ailleurs pu nous épargner huit mois d'attente...

MAGNATS DE L'INDUSTRIE

Qualites facilite de la prise en mains didacticiel graphismes fins duree de vie editeur de niveau

Défauts deja vu repetitif a court terme, pas de jeu reseau, temps reel stressant impropre a ce style de jeu



EN CETTE fin de XIXe siècle, la Grande-Bretagne règne en maître sur le monde et sur les mers ; mais, du fond des déserts rougeoyants de Mars, une autre puissance s'apprête à contester cette suprématie... Adaptation audacieuse du roman de H. G. Wells, *La guerre des mondes* est un jeu en temps réel différent mais inégalement réalisé.

Par Jean-Cyrille WAAG

La guerre des mondes, édité par GT Interactive, est à la fois directement inspiré du roman de H G Wells, mais également d'une adaptation musicale réalisé par Jeff Wayne au début des années 1970.



LA GUERRE DES MONDES

Mars attaque !

Situe comme le roman a la fin du XIXe siecle, le jeu offre le choix d'incarner le camp humain – les Britanniques – qui doit resister à l'envahisseur et reconquerir les territoires perdus, ou la délegation martienne mandatee par le conseil des sages pour coloniser la Terre et ainsi offrir une nouvelle vie aux martiens dont la biosphere est devenue invivable suite aux degradations solaires.

GESTION ET TEMPS RÉEL

Le jeu se décompose en deux parties la gestion strategique (production d'unités, recherche scientifique gestion de centres de production et des provinces, déplacement des unites par zone) et les combats tactique, qui utilise un moteur en temps réel classique.

La carte strategique divise la Grande-Bretagne en trente secteurs Pour chaque secteur, on peut faire apparaître les unites ainsi que leurs déplacements ou leurs tâches en cours les infrastructures en activite ou en construction ainsi que les unites en cours de tabrication, les ressources disponibles et les usines d'exploitation. Des touches de fonction permettent de passer rapidement d'un écran a l'autre En fait, la plus grande partie du jeu se déroule sur cette carte ou le joueur doit apprendre à gérer soigneusement ses ressources : acier, charbon et petrole pour les humains , sang, cuivre et éléments lourds pour les martiens (le sang humain est indispensable aux martiens pour survivre dans l'atmosphere terrienne .)

La carte strategique se couvre ainsi, au fur et à mesure du jeu d'un gigantesque complexe militaro-industriel qui permet d'envoyer ses forces au combat, de les réparer ou d'en construire de nouvelles Un deficit dans l'exploitation d'une ou de plusieurs ressources se traduit immediatement par une baisse de rendement des infrastructures ce qui entraîne l'allongement des delais de fabrication ou de réparation coûtant ainsi un temps précieux que l'ennemi ne manquera pas de mettre a profit pour vous écraser

Les usines de fabrication, dont la complexité s enrichit au fur et a mesure des découvertes scientifiques, produisent les differentes unités de combat ou d'exploitation selon les ressources disponibles En effet, si l'on prend l'exemple humain, l'acier est indispensable pour construire des chars, de même que le petrole pour les faire rouler, mais sans charbon, il est impossible de faire tourner les usines qui fabriquent les chars en question Il en est de même côte martien La bonne gestion des ressources ainsi que l'implantation intelligente et ordonnee des differentes structures de production, même si cela peut sembler fastidieux, est la condition *sine qua non* d une victoire eclatante

Les laboratoires de recherche permettent le developpement de nouvelles armes ou de nouvelles structures, selon le schéma habituel de jeux de gestion, chaque recherche etant nécessaire pour acceder à la suivante, etc. Seule géne, sur la carte strategique, les icónes représentant les differentes unités sont petites et la lecture en est malaisee

En titre **Dans un décor de campagne anglaise, les abominables « araignés » martiennes attaquent une base britannique ! *Guerre des mondes* simule parfaitement l'esprit des films de science -fiction des annees 50.**



La carte strategique présente ici les les ressources exploitables (acier, charbon, petrole) et les usines de traitement de chaque secteur.



Jeu CD-Rom PC en version française editée par GT Interactive. Nécessite un Pentium 200 (PII 350 recommandé) avec 32 Mo de Ram (64 recommandé), carte vidéo 2 Mo (4 ou 8 recommandé), lecteur CD-Rom 4x, sous Windows 95/98.

COMBATS TACTIQUES

La carte tactique offre une vue détaillée de chaque secteur. Vous pourrez y admirer des graphismes magnifiques tant dans les paysages (la campagne anglaise vue d'un ballon d'observation est superbement paisible) que dans les constructions, architecture industrielle victorienne du XIXe siècle pour les humains, futurisme type Cosmos 1999 pour les martiens, dont les unités de combat sont issues des dessins qui enrichissent le livret musical de Jeff Wayne. Le rendu des animations est également une réussite : déplacements des véhicules avec ombres portées ou lueurs des phares perçant la nuit, transparence des explosions, fulgurance des lasers martiens... le tout accompagné des bruitages ad hoc.

Au diapason des graphismes, la musique ajoute à l'ambiance du jeu car les morceaux (en dolby stéréo pour ceux qui ont les enceintes adéquates) sont également extraits de l'album de Jeff Wayne. Ces graphismes impressionnants ont pour corollaire des temps de chargement relativement longs entre les différents secteurs, et la configuration minimale indiquée (P133, 16 Mo, vidéo 1 Mo) est à proscrire, le minimum vital étant la configuration recommandée (P200 MMX, 32 Mo, vidéo 2 Mo). On peut également jouer sur les paramètres d'affichage des graphiques pour gagner en rapidité.

Au niveau tactique, le joueur gère l'implantation des unités de production et des installations de défense, en tenant compte des obstacles naturels du terrain pour optimiser la production et la défense des sites sensibles. Surtout, c'est sur la carte tactique que se déroulent, en temps réel, les combats entre unités terriennes et martiennes selon le procédé standard : sélectionner et attaquer, ou faire retraite avant le massacre de vos unités si la fortune des armes ne vous sourit pas. Comme souvent dans les jeux de gestion, les combats apparaissent joyeusement bordéliques sans que l'on puisse y changer grand chose, l'unité la plus puissante finissant toujours par triompher. Une astuce toutefois, la destruction du centre de commandement dans un secteur entraîne le succès de l'attaque, une fois éliminées les unités combattantes.



Ci-contre. **Les bases martiennes colonisent les secteurs envahis. Serait-ce la fin de la Grande-Bretagne ? Non, car les unités britanniques se dirigent vers le front (ci-dessus).**

Ci-contre. **Les meilleurs savants tentent de trouver de nouvelles armes pour porter un coup fatal à l'envahisseur. Les technologies à découvrir ont un côté délicieusement rétro.**

L'aspect gestion et combat temps réel forme une bonne combinaison. La recherche technologique, dans le pur esprit des romans de Jules Verne (ou « victorien » devrons-nous dire) côté humain, ou délicieusement années 50 pour les martiens, combinés à des graphismes adéquats présente l'un des aspects les plus sympathiques du jeu. Bien que *La guerre des mondes* n'offre qu'une seule campagne pour chaque camp, ce qui pourrait



sembler insuffisant à certains joueurs, la durée de celle-ci (plusieurs années dans le jeu tant les martiens prolifèrent) est largement suffisante pour occuper vos longues soirées d'hiver.

Côté négatif, l'absence d'une possibilité de jeu en réseau est navrante car elle aurait permis de beaux affrontements entre deux joueurs, surtout que l'on dispose de deux CD, un pour la campagne martienne, l'autre pour la campagne terrienne.

Par ailleurs, sans nuire au jeu, la lenteur de chargement des différents secteurs ou l'on doit intervenir pour implanter des unités de production ou bien combattre devient vite lassante : c'est même le principal reproche du jeu !

Enfin, si la partie gestion est originale, les combats en temps réel n'ont rien de particulier. Les adeptes des vrais jeux en temps réel (*Starcraft* et autres), trouveront ça vite terne, à juste titre, et les adeptes de stratégie en tour par tour n'y verront que peu d'intérêt...

Pour conclure, *La guerre des mondes* est un produit original qui reproduit à merveille l'atmosphère du roman de H.G. Wells et des premiers auteurs de science-fiction. Si les quelques défauts soulignés plus haut empêchent ce jeu de vraiment sortir du lot, voici un produit qui a le mérite d'être original et mélangent les genres avec un certain bonheur. A essayer !

ATOUTS ET DÉFAUTS

L'agrément du jeu est réel car l'interface simplifiée nécessite peu d'apprentissage avant de démarrer une première campagne. La possibilité de jouer les terriens ou les martiens offre une variété intéressante car les objectifs et les défis ne sont pas les mêmes suivant la race incarnée.



Ci-dessous. **La Royal Fleet participe également à l'assaut contre l'envahisseur !**

LA GUERRE DES MONDES

Qualités : thème original, réalisation soignée, graphismes remarquables, interface simple et facilité d'emploi.

Défauts : absence de jeu en réseau, lenteur de chargement, absence d'éditeur de scénarios, une seule campagne par camp.



PLÉBISCITÉ pour *Front de l'Ouest* ou *Operational Art of War* et désormais concentré sur la production de leurs extensions, Talonsoft s'autorise un retour vers ses origines avec une version modernisée (32 bits) mais produite en série limitée (5 000 exemplaires) de son premier succès : la série Battleground.

Par Frédéric BEY



BG 9 : CHICKAMAUGA

LA VERSION ULTIME D'UNE SÉRIE À SUCCÈS !

Les jeux passent mais le thème ne varie pas. La guerre de Sécession demeure la valeur sûre des reconstitutions de batailles pour le marché américain ! Nous voilà donc, avec ce Battleground n° 9, de nouveaux transportés au cœur de l'affrontement fratricide entre Etats du Nord et du Sud.

Chickamauga traite en fait de deux batailles. D'abord celle du titre, qui est la dernière grande victoire sudiste de la guerre et par ailleurs la seule victoire confédérée sur le front Ouest : dans les forêts inextricables du Tennessee, Braxton Bragg, renforcé par la division Longstreet, vient enfin à bout, les 19 et 20 septembre 1863, de l'armée de son adversaire unioniste William Rosecrans. L'autre bataille proposée est celle de Murfreesboro (30-31 décembre 1862 et 1er janvier 1863), sanglant match nul entre les deux mêmes adversaires, qui met fin neuf mois avant Chickamauga à la seconde invasion du Kentucky par les sudistes. Au total, le jeu propose 24 scénarios et variantes des deux batailles avec un découpage de leurs principales séquences.



UN PRODUIT RAJEUNI

Les nouveautés et améliorations ne manquent pas dans Chickamauga, mais elles sont surtout techniques. Pour ce qui est de l'interface et de la présentation, le jeu est aligné sur les standards de *Front de l'Ouest* : carte avec déroulement automatique, mouvement direct par désignation de l'hexagone à atteindre, barre de bouton intégrée à celle du menu Windows, etc. Ces éléments permettent de gagner un temps appréciable, notamment pour les phases de mouvement, et de consacrer une plus grande partie de l'écran à la visualisation de la carte.

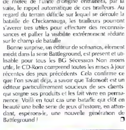
Pour le graphisme, les unités évoluant sur le champs de bataille, comme les icônes permettant de les gérer, demeurent inchangées. Par contre, la représentation du terrain fait également beaucoup de progrès, avec des couleurs adaptées aux saisons et, d'une manière générale, une qualité (notamment en 3D) désormais à des années-lumière de *BG : Waterloo* ou *Gettysburg*...

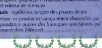
DES NOUVEAUTÉS DANS LE SYSTÈME DE JEU

Pour ce qui est de l'intérêt ludique, la stabilité est de mise. En dehors du fait que les batailles proposées sont très équilibrées, ce qui n'était vraiment le cas dans les autres BG : Sécession, la phase de jeu s'articule toujours autour d'une partie mouvement, d'une séquence de tirs défensifs adverses puis enfin d'une séquence de tirs offensifs et de mêlées. Il est par contre maintenant possible, comme dans les Battleground napoléoniens, de créer, à partir de régiments non désorganisés comptant plus de 100 hommes, des unités de tirailleurs. Cette création a lieu pendant la phase de mouvement. Tout combat de mêlée de l'unité d'origine entraînera, par la suite, le rappel automatique de ces tirailleurs. Au regard du terrain difficile sur lequel se déroule la bataille de Chickamauga, les tirailleurs pourront s'avérer très utiles pour effectuer des reconnaissances et pallier la visibilité extrêmement réduite sur le champ de bataille.

Bonne surprise, un éditeur de scénarios, élément inédit dans la série Battleground, est présent et utilisable pour tous les BG Sécession. Non moins utile, le CD-Rom comprend toutes les mises à jour récentes des jeux précédents. Cela confirme ce que l'on savait déjà, à savoir que Talonsoft est un éditeur particulièrement soucieux de ses clients qui soigne ses produits et les fait vivre en permanence. Voilà en tout cas une bataille qui clôt en beauté une belle série de jeux d'histoire, en attendant, espérons-le, une nouvelle génération de Battleground ! ❒

En tête : **Dans l'enfer des forêts du Tennessee, les brigades sudistes montent à l'assaut !**







ADRESSE DE NOS DEUX BOUTIQUES A PARIS :
37 RUE DE LAPPE 75011 PARIS
M° BASTILLE SORTIE RUE DE LA ROQUETTE
OUVERT DE 9H A 19H
Tél : 01 43 14 04 49
11 RUE DU 4 SEPTEMBRE 75002 PARIS
M° 4 SEPTEMBRE, BOURSE OU OPERA
OUVERT DE 10H A 19H - PARKING A PROXIMITE
Tél : 01 42 92 05 30
NOUVEAU
CLOSE COMBAT 3 VO (VF : 399 Frs) 449 Frs
BRAVEHEART VO 449 Frs
OPERATIONAL ART OF WAR VO/VF 499 Frs 399 Frs
BATTLE OF BRITAIN VO 429 Frs
ROAD TO MOSCOW VO 399 Frs
PEOPLE'S GENERAL VO 399 Frs
TIDES OF WAR VO 399 Frs
WESTERN FRONT VO/VF 399 Frs
FIELDS OF FIRE VO/VF 399 Frs
Coffret 2 Jeux
Stalingrad + Coeur du Débarquement VF 129 Frs
STEEL PANTHERS 3 VO 399 Frs
101st AIRBONE VO/VF 399 Frs
499 Frs
PACK BATTLEGROUND COLLECTION 1 (4 JEUX) : Napoleon in Russia, Prelude to Waterloo, Waterloo et Age of Sail
PACK GREAT CIVIL WAR Contient :
- The Blue & The Gray ;
- Civil War General Robert E. Lee ;
- Civil War Generals 2 Grant, Lee, Sherman.
499 Frs
VENTE PAR CORRESPONDANCE
01 43 14 04 49
3615 CYBERVISION
Web : www.cybervision-info.com
DELAIS DE LIVRAISON 48 H
ENCAISSEMENT A L'EXPEDITION
CADEAUX !
PRELUDE TO WATERLOO offert
FIGURINES PARK
RETROUVEZ LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS WARGAMES SUR NOTRE SITE INTERNET : HTTP://WWW.CYBERVISION-INFO.COM
499 Frs
PACK BATTLEGROUND COLLECTION 2 (4 JEUX)
Commandos VF 329 Frs
Soldiers at War VO/VF 399 Frs
EAST FRONT + EXPANSION PACK (Extension East Front) VO U.S. 349 Frs
NAPOLEON IN RUSSIA VO 399 Frs
Close Combat 2 VF PC 399 Frs
un logiciel offert !
Les Grandes Batailles de Cesar NF 399 Frs
Les Grandes Batailles d'Hannibal NF 399 Frs
Over the Reich PC/MAC
Allied General MAC
Waterloo VO
Antietam
SHILOH
CIVIL WAR VO
Age of Rifles EXTENSION
Man of War VF
Steel Panthers I VO
Front de l'Est Extension
BON DE COMMANDE À RETOURNER À CYBERVISION - 37 RUE DE LAPPE - 75011 PARIS
NOM
Prénom
Adresse
Code postal
Ville
Je regle par : Chèque ❍ Mandat ❍ CB ❍ Signature :
N°
Date
CYBER STRATEGIES
PRODUIT
PRIX
1 CD ACHETÉ = FIGURINES PARK OFFERT ! CADEAU !
PRELUDE TO WATERLOO offert pour + de 500 Frs d'achats ! CADEAU !
ENVOI COLISSIMO SUIVI (en 48h chez vous) 45 Frs
TOTAL



Jeu PC CD-Rom en français édité par Sierra/Impressions. Nécessite au minimum un Pentium 90 avec 16 Mo de RAM, 65 Mo de disque minimum, sous Windows 95/98.

UNANIMEMENT considéré comme la meilleure simulation de foot jamais réalisée sur micro, *Football Manager* nous revient dans une quatrième mouture. Reste que la version « saison 98-99 » n'apporte pas grand-chose par rapport à ses devancières...

Par Eric SUBLET

FOOTBALL MANAGER 99

Souvenez-vous, c'était il y a quelques mois En conclusion du test de *Football Manager 98*, nous nous faisions ouvertement du soucis pour les concepteurs de la version suivante, tellement le jeu apparaissait mature Il s'avère aujourd'hui que notre inquietude etait pour le moins fondée, car Sierra vient de sortir un logiciel qui ressemble comme deux gouttes d'eau à son predecesseur !

L'une des grandes forces de *Football Manager 98* était sa base de donnee d'equipes et de joueurs, d'une exhaustivite remarquable Autant l'avouer tout de suite le seul interêt de cette version reside dans la parfaite mise à jour de ces données 12 000 joueurs sont désormais recenses parmi les sept principaux championnats europeens (la ligue hollandaise est désormais geree)

UNE ENCYCLOPÉDIE À JOUR

Tous les transferts de l'inter saison (ce qui n'inclut cependant pas ceux intervenus lors du « mercato d'hiver ») ont ete pris en compte Cela va du plus mediatique, comme celui du transfuge nigerian Augustine « Jay Jay » Okocha de Fenerbahce vers le PSG pour la modique somme de 100 millions de francs (ce qui, soit dit en passant, ne constitue pas franchement l'affaire de l'annee...), au plus anodin comme celui de Markus Dailly dans un club de D3 ecossaise

Les traditionnelles caracteristiques physiques (vitesse, forme, energie) et techniques (tacle, passe, créativite, etc) ont toutes été mises à jour avec un grand souci d'exactitude, au regard de la derniere saison écoulée. Ainsi, la cote d'un joueur comme Florian Maurice a par exemple quelque peu diminue apres une annee en demi-teinte

Les informations concernant les joueurs sont toujours aussi pertinentes et d'une remarquable precision : date de naissance, anciens clubs, duree du contrat, descriptif succinct des points forts et lacunes des joueurs... On se demande bien comment les concepteurs ont recolte une telle mine d'information, surtout sur les équipes les plus anonymes ! Pour les puristes, sachez également que si vous avez des remarques (voire des souhaits...) concernant ces données, vous pouvez entierement les modifier à votre convenance grâce a l'editeur fourni

MANQUE FLAGRANT D'INNOVATIONS

La base de donnees mise a part, le jeu n'offre, et c'est une grande deception, strictement rien de nouveau : il est en tout point identique à la version precedente !

Pour ceux qui ne connaitraient pas *Football Manager*, sachez que vous jouez au choix le rôle d'un manager (pour aborder tous les aspects de la gestion d'un club) ou d'un entraîneur (vous vous concentrez uniquement sur la gestion sportive)

A travers une interface particulierement conviviale, vous naviguez parmi de nombreux tableaux de données (caracteristiques, statistiques, classement, etc). A vous de les inspecter minutieusement pour composer votre équipe type Si vous ne trouvez pas votre bonheur parmi les joueurs dont vous disposez, il faudra envisager un transfert, dont la gestion en plusieurs etapes est relativement conforme a la réalite

Pour les passionnes, sachez que vous pouvez définir précisement le programme d'entrainement de chaque joueur de l'effectif, et choisir (voire redéfinir completement) votre propre tactique en fonction des différentes phases de jeu

Apres chaque prestation (toutes les compétitions nationales et internationales sont prises en compte), les joueurs sont notes individuellement. Un coup d'œil sur les coupures de presse, avec des commentaires tantôt flatteurs, tantôt acerbes, vous donnera un complement d'information non négligeable

On regrettera que les quelques points noirs du jeu n'aient pas ete corriges : le rendu des matchs est par exemple toujours aussi pauvre Mais c'est surtout l'absence totale d'innovations qui deçoit en premier lieu Dommage, car *Football Manager* demeure toujours la meilleure simulation de foot, et reste neanmoins à conseiller a ceux qui ne possedent pas deja une version du produit. ❐

Le rendu des matchs n'a pas évolué d'un iota par rapport à la version précédente. Vraiment dommage, car c'était certainement l'un des points les plus perfectibles

La base de donnée des joueurs à eté scrupuleusement mise à jour Retouvez toutes les stars du moment avec des caractéristiques très proches de la réalité.

Reservé aux passionnes, l'editeur de tactique est un element essentiel pour obtenir des résultats probants. Osez la tactique originale, elle est souvent gagnante !

FOOTBALL MANAGER 99

Qualites mise à jour exhaustive de la base de données interface et réalisation de qualite

Defauts retransmission des matchs insipide (commentaires navrants), aucune amelioration par rapport à la version precédente...


Commandos
M.A.X. 2
KKND 2
Dune 2000
Semper Fi

JOUER à *Chaos Gate* et écraser les troupes chaotiques n'est pas une mince affaire, surtout aux niveaux de jeu les plus hauts. Malgré cela, une bonne connaissance du matériel utilisé par les Space Marines et de la doctrine édictée par Leman Russ lui-même permet de bien servir l'empereur !

Par le commondeur Croc



Une vague de Berserkers a submergé les lignes de Space Marines, tuant cinq d'entre eux. Mais mené par leur chef Marcelus, les Ultramarines s'apprêtent à réagir et annihiler leurs ennemis !

CODEX DE L'ARBITES ASTARTES

LE COMBAT DANS CHAOS GATE

Il n'existe que l'Empereur, il est notre guide et notre bouclier.

LES QUATRE DIFFÉRENTES TYPES D'ESCOUADES

Béni soit l'esprit trop simple pour douter

Chaos Gate vous permet de modifier à loisir la composition de vos escouades. Avant même de commencer, il est bon de « trier » les Marines disponibles en les affectant à certaines escouades — en tenant compte de leurs caractéristiques — et ainsi donner aux meilleurs hommes le meilleur matériel. Dans la description de chaque escouade, vous trouverez ainsi des conseils pour affecter tel ou tel marine à ce poste.



● Escouade terminator

Lors de la campagne, vous ne disposerez, au maximum, que de cinq terminators (une escouade complète). Quoi que le briefing vous dise, utilisez-la tout le temps et affectez-y vos meilleurs hommes. La protection fournie par les armures Terminator est la meilleure forme de défense disponible dans le jeu. Les stormbolters sont efficaces et le canon d'assaut est certainement l'arme à moyenne portée la plus puissante. Lorsque le choix vous est donné, privilégiez toujours cette arme par rapport au lance-flammes lourd. Les armes de corps disponibles sont parfaites et les terminators sont les seuls marines qui peuvent combattre à un contre un sans risquer leur vie (voir ci-dessous).

Caractéristiques nécessaires : compétence de tir, points d'action.

● Escouade d'assaut

Les marines qui font partie de l'escouade d'assaut ont une durée de vie généralement très courte. Une ou deux pertes par scénario n'est pas incohérent s'ils sont utilisés « normalement », c'est-à-dire s'ils utilisent leurs réacteurs dorsaux pour fondre le plus rapidement possible sur l'ennemi le plus puissant afin de le découper en morceaux. Mais en suivant quelques principes simples, on peut parvenir à les faire survivre... et leur laisser le temps d'acquérir de l'expérience.

Premièrement, si le saut n'est pas possible directement sur la cible, l'escouade doit progresser en courant ou par petits bonds en restant hors de toute ligne de vue. Ensuite, les marines devront attaquer au moins à deux contre un, le mieux

A gauche. **Arcadius fait partie de l'escouade d'élite, celle des terminators.**



A droite. **Calidus est certainement le marine le plus utile de tout le jeu, armure terminator et canon d'assaut forment un duo de choc.**



Fulvius est un marine d'une escouade d'assaut. Son équipement est sommaire.



Apemantus est ici équipé pour lutter contre des cibles multiples peu protégées.

étant d'attaquer une cible après l'autre, à trois en contre un, en laissant les deux marines restant en couverture. Les escouades d'assaut sont idéales pour débarrasser le champ de bataille des armes lourdes adverses. C'est même le seul rôle qu'ils peuvent remplir parfaitement.

Caractéristiques nécessaires : compétence de corps à corps, force, endurance.

● Escouade devastator

Cette escouade est primordiale à la réussite d'un scénario puisqu'elle accueille en son sein deux marines capables d'utiliser une arme lourde. Et ces petits bijoux de technologie sont très utiles, voire même obligatoires ! On utilisera si le briefing ne précise rien de précis, un bolter lourd (contre l'infanterie adverse) et un lance-missiles avec missiles antichars (contre les cibles blindées et les adversaires lointains).

Caractéristiques nécessaires : compétence de tir, points d'action.

Canidius est un marine de base d'une escouade tactique.

● Escouade tactique

Lorsque les meilleurs marines ont déjà été affectés dans une escouade d'élite, il reste les moyens, voire les médiocres et ils font partie des escouades tactiques. Néanmoins, lorsqu'il faut faire le sale boulot, comme pénétrer en premier dans un bunker ou dans un bâtiment, c'est à un membre d'une escouade tactique que l'on fait appel ! Attention, même s'il est issu d'une escouade tactique, un marine reste un marine et est bien plus puissant que, par exemple, un cultiste chaotique. Si un marine d'une escouade tactique tue de nombreux adversaires et qu'il gagne de l'expérience, n'hésitez pas à le placer dans l'escouade devastator ou même chez les terminators.

Caractéristiques nécessaires : ce qui reste.

LE COMBAT

La pensée engendre l'hérésie,
l'hérésie engendre le châtiment.

● Les armes de corps à corps

Le combat dans Chaos Gate est terriblement mortel et dangereux pour une raison simple. Alors que lorsque vous tirez, seuls vos marines font feu, lors d'un corps à corps les deux adversaires échangent des coups. Il est donc tout à fait possible d'attaquer des adversaires puissants et de mourir pendant son propre tour. Ce n'est pas très logique mais cette procédure est directement basée sur le système de jeu de *Warhammer 40K* et il va falloir faire avec.

Il reste deux façons sûres de combattre au contact : soit avec des terminators (même s'ils n'ont pas de griffes éclairs ou de marteau-tonnerre), soit en attaquant à trois contre un avec des marines d'assaut. Notons au passage que la documentation ne précise pas comment faire pour attaquer avec plusieurs marines en même temps : il suffit de sélectionner les trois marines (**clic + shift**) et lancer une seule attaque : le bonus de l'attaque à trois contre un est pris en compte, mais uniquement si on procède de cette façon (attaquer l'un après l'autre provoquera simplement la mort des trois marines).

LES ARMES DE CORPS À CORPS	Points d'action	Pen. Armure	Dommages	Antichar
Poing énergétique	10	80	60	34
Poing tronçonneur	10	100	90	40
Marteau tonnerre	10	150	110	40
Griffes éclair	10	80	80	34
Epée tronçonneuse	10	40	60	16
Hache tronçonneuse	10	50	60	16
Epée énergétique	10	50	60	17
Hache énergétique	10	60	60	17
Hache de force	10	80	70	17
Crozius arcanum	10	70	80	17

● Les armes à distance

L'arme principale du marine est le bolter. C'est une arme compacte, qui peut accueillir un nombre importants de balles et

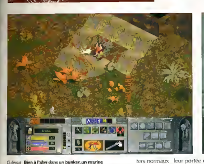
Ci-dessous à gauche. **Un Marine du chaos jette une grenade. L'ordinateur raffole des grenades et les utilise dès que les unités du joueur sont à portée.**

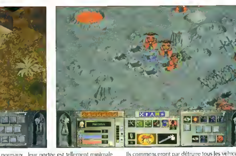


Ci-dessous à droite. **Un terminator marine abat un agent du chaos avec son Storm Bolter.**









Ci-dessus **Bien à l'abri dans un bunker, un marine du chaos fait feu par une des meurtrieres. Seul un tir « visé » permettra de le toucher.**

A droite. **Une grenade vortex vient d'être lancée sur ce groupe de berserkers. Le vortex se deplace aléatoirement, détruisant tout sur son passage.**

dont la puissance de feu est très raisonnable. Le seul réel problème du bolter est sa relative courte portée. Contre une arme lourde il vous faudra progresser (à couvert uniquement) en espérant approcher suffisamment pour tuer le porteur de l arme lourde Les marines d assaut et les leaders (apothicaires, psykers, techmarines, etc) n'utilisent que les pistolets bolters qui sont encore pire que les bolters normaux leur portee est tellement minimale que leur utilisation hors d un milieu urbain est tres aleatoire Mais les personnages speciaux ne sont pas censés faire le coup de feu comme le premier des marines venu

● **Les armes lourdes**

Les armes lourdes sont sans aucun doute les meilleures armes du jeu On retendra surtout les lance-missiles et les bolters lourds Les marines equipes d'armes lourdes doivent le plus rapidement possible être places de façon a pouvoir avoir la meilleure vue possible sur le champ de bataille Ils prepareront ensuite la progression des marines « normaux » Ils commenceront par détruire tous les vehicules et toutes les armes lourdes adverses Ils pourront ensuite s'en donner à cœur joie sur tout ce qui restera, leurs cibles ne possédant pas d'armes avec une portée suffisante pour seulement espérer les toucher Ce tableau serait idyllique si le nombre d'armes lourdes n'etait pas limite generalement trois par scenarios Lorsqu'il faudra debusquer des ennemis dans des cavernes, des couloirs ou des bunkers, l'infanterie devra intervenir.

● **Les grenades**

Toute tolerance n'est que trahison

Les grenades ne causent pas des dommages importants, ne touchent pas facilement leurs cibles

LES GRENADES

	Points d'action	Pen. Armure	Dommages	Antichar	Aire d'effet
Grenade antichar	15	60	110	24	
Grenade a fragmentation	15	30	60	10	1
Grenade à plasma	15	50	60	11	1
Grenade a radiations	15	55	60	11	2
Melta-bomb	15	80	110	34	15

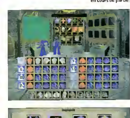
LES ARMES À DISTANCE

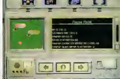
	Points d'action	Portee	Pen Armure	Dommages	Antichar	Aire d'effet
Pistolet bolter	10	16	40	60	10	-
Bolter	10	24	40	60	10	-
Stormbolter	10 (6)	24	40	60	10	-
Bolter lourd	20 (4)	40	50	100	15	
Pistolet a plasma	15 (6)	18	60	60	12	-
Lance-plasma	15 (6)	24	60	60	13	-
Lance-plasma lourd - low	30	40	70	90	17	-
Lance-plasma lourd - max*	30	72	100	150	26	
Pistolet laser	15	16	30	60	9	-
Canon laser	30	60	90	170	26	
Pistolet lance-flammes	15	4	50	60	10	-
Lance-flammes	15	8	50	60	10	1
Lance-flammes lourd	15	12	60	60	11	2
Fuseur	15	12	80	110	24	-
Multi-fuseur	30	24	80	290	38	-
Canon d'assaut	15(5)	32	80	150	24	-
Lance-missiles (antichar)	30	72	80	150	24	-
Lance missiles (frag)	30	72	40	60	10	1
Lance-missiles (fusion)	30	72	80	110	26	1
Lance-missiles (plasma)	30	72	50	60	11	1

Les points d action inscrits entre parenthèses indiquent le coût de chaque tir lors d'une rafale
* tir possible un tour sur deux

Ci-dessous **L'ecran du quartier général ou vous devrez faire, à chaque scénario, des choix corneliens.**

En bas **L'encyclopédie permet d'obtenir les caractéristiques des armes mais elle est difficilement accessible en cours de partie**





LES ARMES SPECIALES

Durant la partie, vous trouverez dans des caisses arborant l'aigle impérial ou sur des marines morts de l'armement spécial. Le matériel chaotique est inutilisable mais si on excepte cet équipement perverti, on peut trouver tout le matériel disponible au fantassin de *Warhammer 40K*. Certaines sont plus proche du gadget tandis que d'autres lorgnent vraiment vers les objets magiques d'autres jeux (heroic fantasy).

On peut citer par exemple LE symbole du jeu de plateau, j'ai nommé la grenade Vortex. Une fois lancée elle crée une sorte de champ de force circulaire qui détruit immédiatement tout ce qu'il touche. Le plus amusant c'est qu'une fois mis en place, le champ de force se déplace aléatoirement. A utiliser avec modération. Pour le reste, on pourra s'armer de canons laser, d'armes à plasma, de grenades à radiation. Tout cet équipement sera souvent meilleur que ce dont disposent les marines mais les munitions seront réellement rares. Il faudra compter chaque coup et cela ajoute une originalité certaine aux combats.

Pour finir, on trouve aussi des armes « mythiques » qui sont proches d'armes marines normales mais dont les caractéristiques sont un peu meilleures (ex. : un lance-flammes « mythique » sera jaune au lieu de rouge et causera un peu plus de dommages). ❐



Ci-dessus. **Le dreadnought est un compagnon de choix pour les guerriers du 41e siècle.**

Ci-contre. **Un courageux marine d'assaut plonge au cœur de la mêlée à l'aide de ses jump-packs.**

mais permettent tout de même de se sortir de bien des mauvais pas. Premièrement, les grenades à fragmentation enlèvent la capacité de tir d'opportunité à toutes les unités prisent dans l'aire d'effet, même si elles ne sont pas réellement touchées par des éclats. Il est donc toujours utile de lancer une grenade dans une salle avant d'y entrer, histoire de ne pas se faire sécher par un marine du chaos embusqué avec une arme lourde.

La deuxième utilisation des grenades est de pouvoir tirer sur une case où on ne voit rien mais où l'on sait qu'un ennemi est caché. Exemple : pendant le tour du chaos, un marine armé d'un lance-missiles vient de vous tirer dessus. Avant que vous ne puissiez rejouer, il se couche derrière un parapet. A votre tour, vos marines ne voient plus rien et ne peuvent faire feu avec vos armes de poing. Les grenades peuvent tout de même débusquer vos adversaires.

● **Les accessoires**

Une dague dans les ténèbres
vaut un millier d'epées à l'aube.

Les grenades « gadget » (anti-plantes, haywire, etc.) ne sont pas très utiles et encombrent les marines plus qu'elles ne servent. Les grenades aveuglantes et les médi-kit sont par contre primordiaux pour les joueurs qui agissent avec prévoyance et retenu. Mais est-ce vraiment le rôle d'un space marine ?

● **Les blindés**

La victoire n'appelle pas d'explication,
la défaite n'en permet aucune.

Ici, pas de surprise. *Chaos Gate* est un jeu basé principalement sur l'infanterie et la partie « blindés » est réduite à une portion congrue. On trouve simplement le predator (char moyen), le rhino (transport de troupes) et la dreadnought (robot de combat). Le Whirlwind est le grand absent du lot (c'est une rampe de missiles autotractée montée sur un châssis de rhino), tandis que le razorback (un transport de troupes qui sacrifie un peu de sa capacité de transport pour un armement amélioré) ne manquera à personne : il n'est pas suffisamment armé pour le combat et pas assez rapide pour le transport.

Predator : le predator est le seul char dont disposent les Space Marines. Il est léger, se déplace relativement rapidement et possède un armement lourd tout à fait satisfaisant. Mais tout n'est pas rose. En effet, la façon qu'a *Chaos Gate* de gérer les blindés le rend assez peu utile. Premièrement, il est souvent la cible du toutes les armes lourdes du champ de bataille (bon, ça, à la rigueur, c'est normal), deuxièmement, il ne possède pas de « points de vie ». Soit le coup rate, soit il pénètre le blindage et détruit 90 % du temps le véhicule. Evidemment seules les armes lourdes peuvent espérer passer le blindage mais tout cela est vraiment aléatoire. Pire encore, le prédator vous est « offert « dans certains scénarios et il disparaît au suivant comme par magie même s'il a survécu... Pour réapparaître quelques scénarios après (même s'il avait été détruit). Rapidement, on ne voit plus le prédator que comme un « homme de pointe » de luxe qui cause le plus de dommages avant d'être détruit, les marines progressant derrière lui sans combattre (eux, ils ont envie de survivre).

Rhino : ce transport de troupes est non seulement inutile mais est aussi un cercueil de luxe pour tous les marines dirigés par des joueurs débutants. C'est une sorte de sous-prédator qui peut contenir jusqu'à dix marines. Résultat, si le rhino est détruit, c'est jusqu'à dix marines qui peuvent être blessés ou tués par un seul tir ennemi. Et c'est sans compter que le rhino se déplace à peine plus vite qu'un humain (et bien moins facilement puisqu'il est bloqué par le premier obstacle venu) et qu'il ne possède qu'un armement bien sommaire. Résultat, c'est une sorte de grosse cachette mobile derrière lequel les marines progressent en direction de l'ennemi, l'abandonnant seulement lorsqu'il est détruit.

Dreadnought : c'est le seul véhicule vraiment utile. Le dreadnought est plus petit qu'un véhicule et il est ainsi plus facile de le déplacer à couvert. Son armement est très intéressant et c'est donc une plate-forme d'arme lourde facile à déplacer et qui peut régler pas mal de problèmes (réduire au silence les blindés ennemis par exemple).

Landspeeder : c'est un véhicule antigrav qui sert plus de plate-forme d'arme facile à redéployer sur le champ de bataille que d'engin de reconnaissance (il est certes rapide mais son faible blindage et son armement relativement puissant donne envie de le garder en réserve jusqu'au moment où les marines sont accrochés par des adversaires un peu trop coriaces.

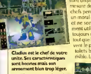
La seule chose rassurante après avoir lu de telles descriptions c'est que les marines du chaos utilisent le même matériel et il est donc relativement aisé de se débarrasser des blindés ennemis !

Que les bûchers des hérétiques éclairent votre route ! ❐

Thanks to Chris Hubbard for his help with the screenshots.

LES PERSONNAGES SPECIAUX

Un bon soldat obéit sans poser de questions. Un bon officier commande sans éprouver de doutes.



Cladius est le chef de votre unité. Ses caractéristiques sont bonnes mais son armement bien trop léger.

Metallius est un techmarine. Il répare les machines dont tout le monde a oublié le fonctionnement depuis des siècles.

Arminius est un apothicaire et son seul but est de sauver la vie de ses frères space marines.

Les personnages spéciaux sont disponibles au fur et à mesure de la campagne. Les chefs permettent de donner un moral de fer aux marines et ne sont donc pas réellement utiles (les marines ont toujours un bon moral !) surtout que leur armement, souvent le plus simple des pistolets bolter, est presque risible. Les apothicaires sont sans aucun doute les plus utiles puisqu'ils guérissent les autres marines. Il vous faut le protéger à tout prix et tout fait pour qu'il soit au bon moment, au bon endroit (là où le sang coule).

Les techmarines sont nécessaires pour réussir certaines missions spéciales. Lorsque les scénarios sont plus « martiaux », il faudra qu'il se camoufle le mieux possible. Les marines psys mériteraient un article à part entière. Chacun dispose, en début de partie, d'un pouvoir magique parmi une douzaine. Ensuite, chaque fois qu'ils montent d'un niveau, ils peuvent en acquérir un supplémentaire (pour un total final de quatre pouvoirs). Les pouvoirs magiques de *Chaos Gate* donnent un petit coup de pouce à votre armée mais ne déséquilibrent en aucun cas le jeu. Bien utilisés, leurs pouvoirs peuvent sauver une partie mal engagée mais c'est le sens tactique et les bolters qui finissent toujours par payer. ❐

TOUT en conservant le système de jeu original qui a fait sa renommée, Interactive Magic abandonne désormais les grands généraux de l'antiquité pour passer en revue, avec *North versus South*, les batailles de la guerre de Sécession, si chère au public américain.

Par Frédéric BEY





En titre **Vue d'ensemble du champ de bataille du deuxième Bull Run**

Après les trois jeux remarqués de la série *Les Grandes Batailles* — dans l'ordre, Alexandre le Grand, Hannibal et César — Interactive Magic poursuit son travail d'adaptation sur CD-Rom des jeux d'histoire sur carte de Richard Berg. En effet, *Nord contre Sud* est très largement inspiré par la série *Great Battles of the Civil War* (édité par GMT), pour laquelle Berg a déjà publié *The 3 Days of Gettysburg* et prépare *River of Death* (sur la bataille de la Chickamauga). Même si l'échelle n'est pas la même, tous les mécanismes de base de ces jeux sur carte se retrouvent dans *North vs South*, notamment pour la partie « commandement des unités ».

Les unités de base du jeu sont des brigades et chaque tour de jeu couvre environ une heure de temps réel. Quant au commandement, il est articulé autour de trois échelons : division, corps et armée. Cela en fait une simulation qui n'a rien de rebutant, en terme de temps et de nombres d'unités à manipuler. L'utilisation possible d'ordres de groupe permet d'ailleurs de faciliter les choses. Il existe ainsi cinq types d'ordres de groupe — mouvement, mouvement sur route, attaque, retraite ou ralliement — qui d'un seul clic de souris rendent possible la mise en action de toutes les unités d'une division.

L'organisation du jeu est également très fluide. Chaque tour est décomposé en « activations » (*impulse*) et chaque camp dispose d'autant d'activations que son chef d'armée a de points d'initiative. Les activations se succèdent dans un ordre aléatoire qui permet l'alternance de jeu des deux armées au sein d'un même tour. Quand un camp dispose d'une activation, tous les généraux de l'armée se signalent par un drapeau qui flotte au vent. Le général en chef peut alors dépenser ses points de commandement, soit pour donner des ordres individuels à des unités qui sont à portée, soit pour activer un chef de corps. Un chef de corps pourra alors agir de même et permettre *in fine* l'activation d'un chef de division qui lancera ses brigades dans la bataille, soit à l'aide d'ordres individuels (dans la limite de ses capacités), soit par un ordre de groupe.

Quelques astuces visuelles permettent de s'y retrouver facilement dans la pyramide de commandement : les chefs d'armée ont un cheval blanc, les chefs de corps des chevaux gris et enfin les chefs de divisions des chevaux noirs !

À LA MANŒUVRE

Les troupes engagées pendant la guerre de Sécession sont en très grande partie composées de volontaires ou de conscrits formés sur le champ de bataille. Leurs aptitudes à la manœuvre sont faibles et l'unique formation de combat est celle de la ligne sur deux rangs. Le jeu rend bien cet élément et offre un nombre très limité d'options. L'infanterie est déployée sur deux hexagones , les brigades sont soit formées en ligne, soit en colonne (un seul hex de front). Chaque unité peut tirer une fois par activation lorsqu'elle est en ligne, soit avant, pendant ou après le mouvement, ou encore avant ou après désignation des mêlées. L'entrée ou la sortie d'un ennemi de sa zone de contrôle déclenche automatiquement un tir défensif.



La formation en colonne permet, quant à elle, d'accélérer les mouvements préparatoires. Pour la cavalerie, deux possibilités également : les hommes peuvent être à cheval ou à pieds (ils se comportent alors comme de l'infanterie classique). Les unités d'artillerie, de manière très logique, sont soit attelées soit en batterie.

Lorsque les troupes entrent en action, quelques animations visuelles et sonores ponctuent le jeu : les soldats mettent le fusil à l'épaule, les coups de feu sont accompagnés de nuages de fumée et d'un bruit très réaliste. Du point de vue du détail de la simulation, *North vs South* ne se complait pas dans la facilité. Les brigades d'infanterie sont classées en dix catégories en fonction de leur armement : différents types de carabines ou de fusils, carabines à répétitions, etc. Pour l'artillerie, trois catégories sont également distinguées. Lors des tirs, la portée efficace et les résultats dépendent bien évidemment de ces types d'armes.

Les mêlées sont résolues à la fin de chaque activation, lorsque le chef a terminé l'attribution de ses ordres. Dans la détermination du résultat, effectifs et qualités des troupes, ainsi que les avantages liés au terrain ou à la position (prise de flanc par exemple) sont pris en compte.

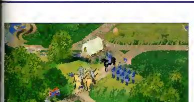
LE MORAL DES UNITÉS

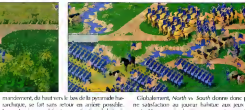
Contrairement à la plupart de jeux d'histoires traditionnels, *North vs South* ne comptabilise pas les pertes en nombres d'hommes ou en points de force perdus. En effet, comme dans les jeux sur les Grandes batailles de l'antiquité, les brigades sont chacune dotées d'un certain capital de points de cohésion (mélange des notions de moral et de valeur des troupes). Les tirs et les mêlées viennent

À gauche **AP Hill lance sa division à l'attaque, lors de la bataille de Gaine's Mill**

Ci-contre **Five Forks, une des dernières batailles de la guerre : les tirailleurs sudistes font feu des bois où ils s'étaient cachés.**

Jeu CD-Rom PC en anglais (manuel en français) édité par Interactive Magic - Ubi Soft. Nécessite un Pentium 150 avec 16 Mo. Sous Windows 95.





Ci-dessus **La cavalerie sudiste lance une charge désespérée à Cedar Creek.**

Ci-dessus à droite **L'armée nordiste, l'arme aux pieds le matin d'Antietam.**

entamer ce capital, tout comme d'ailleurs certains mouvements en terrain très difficile. Une unité qui serait amenée à agir plusieurs fois dans le même tour de jeu voit également ses points de cohésion diminuer.

Son « stock » épuisé, l'unité partira en déroute et devra être ralliée avant de revenir au combat. Un échec dans la tentative de ralliement conduit à une déroute définitive qui élimine l'unité. La victoire s'obtient ainsi, en complément de points d'objectifs, en totalisant le nombre de points de cohésion des unités adverses éliminées.

En terme de jeu, une unité même très nombreuse qui part en déroute, est ensuite attaquée à nouveau ou qui manque sa tentative de ralliement, peut être de fait rapidement éliminée. Il est ainsi capital de bien gérer ces unités en déroute, de les protéger et de faire prendre en charge leur ralliement par le général en chef ou les chefs de corps dont la valeur est la plus élevée. De ce point de vue, les règles et les conseils de jeu qui en découlent sont strictement les mêmes que pour *Alexandre*, *Hannibal* ou *César* (voir *Cyber* n° 3, 6 et 7), ce qui prouve, comme le défendait au XIXe siècle le théoricien français Ardant du Picq, la permanence du facteur moral dans l'art de la guerre.

L'autre point déterminant à maîtriser réside dans l'appréciation exacte des capacités de ses différents généraux. En effet, l'allocation des points de commandement, du haut vers le bas de la pyramide hiérarchique, se fait sans retour en arrière possible. Lorsqu'un joueur obtient une activation, il doit soigneusement envisager à quel général le chef d'armée va transmettre la main, car une fois l'ordre attribué, il n'y a pas de seconde chance avant l'activation du joueur adverse. Contrairement aux jeux de la série *Grandes batailles*, où les chefs sont activés à tour de rôle, il se peut très bien dans *North vs. South* que les choix du joueur conduisent à laisser des divisions voir un corps entier sans ordre au cours d'un tour de jeu.

INTERFACE SOIGNÉE, GRAPHISME DÉCEVANT

Le point fort des jeux d'histoire d'Interactive Magic reste l'interface. La facilité de prise en main du jeu s'avère excellente et son côté intuitif n'est pas encore égalé, à titre de comparaison, par l'ultime version des jeux de la série *Battleground*.

Le jeu est possible grâce à une barre de bouton, les rayons de déplacements étant indiqués en surbrillance. La carte peut-être affichée selon trois niveaux de zoom, avec ou sans hexagones. Une petite fenêtre de commentaires liste en permanence les actions en cours, que ce soit celles de l'adversaire ou les siennes, en les différenciant par des couleurs. Le détail du résultat de chaque mêlée peut également être affiché sur demande, quant aux informations relatives à chaque unité, elles apparaissent dans une barre de dialogue au bas de l'écran en cliquant simplement sur la brigade qui vous intéresse.



Le 3 juillet, à Gettysburg, la division Pickett s'apprête à déclencher sa fameuse charge !

Globalement, *North vs. South* donne donc pleine satisfaction au joueur habitué aux jeux sur carte. L'ergonomie des écrans permet un jeu facile, même si la relative pauvreté des animations décevra forcément l'amateur de « jeu 3D temps réel ». L'IA est sérieuse et permet des parties contre l'ordinateur plus motivante que la série *Battleground* de Talonsoft. Par contre, l'impossibilité de jouer par e-mail, du fait de la décomposition en multiples activations de chaque tour de jeu, pénalise le jeu à distance (une connexion par modem ou via internet est nécessaire).

L'échantillon des scénarios est à la fois riche et équilibrée, entre grands et petits engagements : dix bataille au total, toutes des classiques (Gaine's Mill, Gettysburg, Bull Run, etc., mais sur le front oriental uniquement), la plupart avec quelque variantes d'ordres de bataille. Il est conseillé de faire ses premières armes à Brandy Station ou à Cedar Mountain avant de se lancer dans Gettysburg ou la Wilderness.

Un jeu de campagne est également proposé. Comme dans les jeux sur l'Antiquité d'Interactive Magic, il ne s'agit en fait que d'une suite de scénarios avec pour seule variable l'ordre des batailles. Par exemple, une victoire sudiste à Bull Run 2 conduit le joueur à la bataille d'Antietam, une victoire nordiste aura par contre pour conséquence la bataille de la Wilderness... Pour remporter la campagne, le joueur sudiste a deux occasions : il doit vaincre soit à Antietam soit à Gettysburg. Le nordiste devra lui aller jusqu'au au bout du chemin et vaincre à Five Forks.

Dans l'ensemble, *North vs. South* est donc un jeu d'histoire sans surprise, qui se base sur un système de jeu éprouvé. Un reproche majeur toutefois, les graphismes ne sont à la hauteur : tous les uniformes sont uniformément (!) bleus ou gris alors que la guerre de Sécession est l'occasion d'une débauche d'uniformes bigarrés, avec de superbes drapeaux régimentaires, et les unités sont dans l'ensemble difficiles à identifier.

Ce jeu est de toute façon, par définition, destiné à un public de passionnés, mais on peut regretter qu'Interactive Magic se contente tout de même du « minimum légal » pour ce quatrième jeu de la série des Grandes batailles *Rebell Yell* ! ❒

Merci à Etienne pour les tests à deux joueurs.

NORTH VS SOUTH

Qualités : interface pratique, système de jeu original, vivant, réaliste et efficace. Bon échantillon de batailles et puissant éditeur de scénarios.

Défauts : pauvreté des animations, graphisme très moyen et peu varié pour ce qui est des uniformes, jeu de campagne sans grand intérêt.

C'EST une véritable folie du jeu de rôle qui s'est emparé du marché des jeux vidéo avec le succès de *Baldur's Gate*. En quelques semaines, ce titre s'est retrouvé en rupture de stock et plus d'un joueur est victime du « trou noir » : sa disparition par immersion dans l'univers de *Donjons & Dragons* ! Cyber vous donne son avis sur les derniers jeu de rôle parus.



LA VAGUE JEU DE RÔLE !

BALDUR'S GATE

Baldur's Gate projette les joueurs dans l'univers fantastique d'*Advanced Dungeons et Dragons* — le monde de Forgotten Realms precisément — dont il reproduit fidelement les regles et s'efforce de reproduire l'ambiance. Côté réalisation, les concepteurs ont habilement intégre ce qu'il y a de meilleurs dans d'autres produits du marche (graphismes et interface, mécanismes de jeu) pour rendre le jeu attractif.

La création du personnage suit strictement les regles de AD&D, alignement compris. Malheureusement, du point de vue des rôlistes, et malgré ce que l'on peut entendre à droite et à gauche, *Baldur's Gate* n'est pas plus un jeu de rôle que ne l'est *Diablo*, avec lequel il présente de nombreuses similitudes. En effet, la quête principale du jeu n'est faisable qu'en restant « bon », et il n'y a aucune option viable pour jouer un personnage « mauvais ». Si le heros est « chaotic evil » il devra se tenir à carreau. Quant à l'interaction avec les personnages non-joueurs, elle reste limitee a de mini-aventures (« *j'ai perdu mon épee dans la caverne en bas a droite, va me la chercher contre x gp + x ep, merci* »). Seule note positive, il arrive mais c'est très rare, que les aventuriers en viennent aux mains pour des questions d'alignement (elfe lawful good contre nain evil...). Cette équipe est ainsi composée de cinq personnages en plus du héros, et le choix au cours des peregrinations de celui-ci est très large : mercenaire repenti, magicien egare, chevalier en mission... Il faudra pratiquer une selection impitoyable !

En fait, *Baldur's Gate* reprend tout simplement la philosophie primitive de *Donjons & Dragons* : une porte, un monstre un tresor, dans sa variante mini-quête toutefois. Mais il faut admettre que le jeu fait ça très bien. Le graphisme est superbe, les regions à explorer immenses, les monstres innombrables et variés. Et l'interêt du jeu consiste bien sûr a bichonner son personnage et son équipe : armures, armes, objets magiques, sorts en tous genre. C'est la tête aux grosbills, comme diraient nos amis de *Casus Belli* !

Toute l'action se deroule en temps reel, combat compris, mais il est possible de « pauser » le jeu pour designer de nouvelles cibles, choisir les sorts etc. La tactique est relativement simple et repose essentiellement sur la composition du groupe, deux combattants, deux archers et deux jeteurs de sort etant la base universelle de ce type de jeu.

Au final *Baldur's Gate* tire son succès de son theme, de sa qualite graphique et de son immense duree de vie. Il n'est toutefois pas exempt de defauts : la quête principale est sans grand interêt, le journal de bord peu fonctionnel, surtout, il faut disposer de beaucoup de temps car traverser la moindre carte prend de longues minutes, souvent pour rien. Le ratio temps consacre/plaisir n'est donc pas garanti ! Les amateurs d'énigmes ardues et les « rôlistes » pur seront sans doute quelque peu déçus par le fait que ces aspects du jeu sont « brides ». Quelques incohérences apparaissent aussi lorsque les énigmes ou quêtes ne sont pas résolues dans l'ordre « normal ». L'IA est quelque peu deficiente lorsqu'un groupe de personnage doit effectuer un deplacement jalonné d'obstacles (certains se perdent en route ou prennent le chemin des ecoliers). Enfin, le jeu reclame une machine puissante, et la haute resolution implique parfois des lenteurs, sans compter les changements de CD (le jeu contient cinq CDs en tout).

Le graphisme de *Fallout 2* et de *Baldur's Gate* (à gauche) est vraiment splendide. De vrais petits mondes à découvrir !

Malgre tout, les qualites du produit devrait faire oublier ces quelques points faibles car *Baldur's Gate*, même s'il s'agit d'un super-Diablo, propose pour qui veut bien s'y lancer une immersion totale de plusieurs semaines.

FALLOUT 2

Egalement produit par Interplay, mais dans un tout autre registre, voici la seconde version de *Fallout 2*. Il y a cinquante ans, votre ancêtre avait vaincu une horde de mutants, découvert un terrible trafic d'organes humains et ramene a sa tribu une piece importante pour recycler l'eau potable. Cet ancêtre vivait dans le mythique Refuge 13. En tant qu'aventurier, votre rôle est tout d'abord de prouver vos origines en retrouvant une relique issue du passe : le celebre blouson bleu orne d'une grand 13 jaune dans le dos.





La carte de *Baldur's Gate* . les zones sont a découvrir progressivement, chacune peut contenir des quêtes et de juteux trésors !

A la différence de Baldur's Gate, *Fallout 2* est le logiciel qui se rapprocherait le plus d un jeu de rôles sur table. En effet, jamais un tel sentiment de liberté n'avait éte atteint. A part sa mission de depart, votre héros peut agir comme bon lui semble Il pourra tour à tour être chasseur de primes, assassin ou redresseur de torts. Il deviendra boxeur, tueur à gages pour la mafia locale ou flambeur dans un casino contrôle par les pires truands de l'ouest des Etats-Unis Jamais il ne sera pris au dépourvu grâce à une serie de compétences dont il pourra tirer parti avec facilité. Les dialogues ont de reelles consequences et la personnalite de votre héros, ses faits et gestes influent reellement sur l'aventure, sans vous empêcher de resoudre votre mission

Fini les jeux ou si vous n'avez pas la bonne clef au bon moment la suite de l'aventure vous est bloquee Ici, on peut acheter la clef a un marchand, crocheter la serrure avec un appareil electronique, la forcer a coup d'epaule ou la défoncer grâce à une charge de C-4 Alors que de nombreux jeux videos s adressent à un public relativement jeune, *Fallout 2* est tres adulte aussi bien dans son traitement graphique (les resultats des combats sont tres « gore », surtout lorsque l'on se bat au lance-flammes ou au fusil a pompe) que dans son scénario Ce futur apocalyptique est un vrai cauchemar, on y trouve des prostituees, de la drogue et on mange de la chair humaine (sans le savoir, tout de méme !)

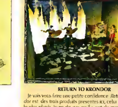
Dans la plupart des jeux de rôles informatiques votre personnage est surtout caractense par les armes qu'il porte et les sorts qu'il peut lancer. Ici, c est avec ses talents, defauts et compétences qu'il va falloir jouer La création de personnages est un modele du genre et je ne saurais trop vous conseiller de vous laisser tenter par une creation originale plutôt que de choisir un des trois prétires Votre personnage sera votre alter-ego pendant des jours entiers, alors autant qu'il vous plaise vraiment Lorsqu'il « montera » de niveau, il gagnera compétences et capacités spéciales variées Rares sont les jeux de rôles sur table qui en proposent autant, méme si elles sont pratiquement toutes orientées vers le combat et la survie, univers impitoyable oblige Que votre heros soit un rat de bibliotheque (ou plutôt de laboratoire), un mercenaire parfaitement entraîné où un beau parleur capable de mettre le plus indécis des interlocuteurs de son côte, tous peuvent terminer l'aventure vaillamment Il n'y a pas de solution miracle pour parvenir á la fin du jeu

Les combats dans *Fallout 2* ont un petit goût de simulation Chaque personnage dispose d un certain nombre de points d'action – se deplacer et attaquer en coûtant un certain nombre Les combats sont résolus sur un champ de bataille divisé en hexagones, en tour par tour, et ils simulent parfaitement l'âprete de cet univers trés noir Pas de héros debout comme le premier John Wayne venu mais des adversaires qui se tirent dessus au fusil a pompe et au revolver de gros calibre á bout portant dans une cave !

Les armes presentees sont tres variées et feront plaisir a tous les fanatiques d armes à feu On retrouve les principales armes du XX[e] siécle ainsi que quelques petits bijoux futuristes Mieux encore, un personnage expert en armement pourra les modifier en ajoutant chargeur de grande contenance, lunette de visée ou munitions speciales Les tirs au coup par coup, en rafale de trois balles et en rafale longue sont simulees Generalement, plus on tire de balles, moins on est précis et plus on cause de dommages en cas de reussite Les exceptions sont nombreuses et les passionnes se confectionneront rapidement une armurerie digne de ce nom, utilisant a chaque occasion l'arme de la situation (fusil a lunette pour les tirs visés de loin, fusil a canon scie pour le contact et poignard pour la vermine qui ne mérite pas que l'on depense une balle)

Fallout 2 est visuellement et techniquement tres proche du premier episode mais le scenario et les possibilités offertes au joueur sont decuplées Là encore, il faut beaucoup de temps libre pour finir l'aventure, et comme dans le premier épisode ou *Baldur's Gate*, on arpente à n'en plus finir des cartes et des cartes Mais le plaisir est egalement au rendez-vous même si l'ambiance très glauque de l'ensemble pourra rebuter ceux qui jouent pour se changer les idees Pour eux *Baldur's Gate* fera parfaitement l'affaire Les autres, dont je suis, préféreront bouter le mutant radioactif hors de leur territoire avec un fusil a pompe automatique (en rafale longue bien entendu) ❐

Présentation *Baldur's Gate* par Théophile Monnier et Omar Jeddaoui, *Fallout 2* par Croc



RETURN TO KRONDOR

Je vais vous faire une petite confidence *Return to Krondor* est des trois produits presentes ici, celui qui m a fait le plus plaisir Je ne dis pas qu il s agit du meilleur jeu ni de celui qui dure le plus longtemps il s agit juste d un excellent jeu de rôle comme on l'entend vraiment Alors de quoi s agit-il exactement ?

Return to Krondor est le second volet des aventures edites par Sierra dans le monde créé par le romancier Raymond E. Feist , celui de Pug le magicien La plus grande qualite de ce jeu est de proposer une aventure particulierement riche, pleine de peripeties, une vraie histoire en fait, digne d un scénario de jeu de rôle. L intrigue est relativement lineaire mais le joueur se voit toujours proposer plusieurs axes de recherche possibles

Dans cette quête partagée en chapitre, le joueur va diriger plusieurs personnages tires du roman , il n y pas de creation de personnage dans *Return to Krondor* c'est un handicap mais l'intrigue exige que les héros respectent un certain schema. Ils sont toutefois capables de monter de niveau, d'acquérir des competences, etc. Les combat sont resolus en tour par tour, de maniere tres agréable avec de nombreux sorts et la possibilite d'utiliser de multiples objets magiques

Surtout, *Return to Krondor* propose une atmosphere ventablement envoûtante la musique, les decors – des vues exterieures absolument superbes –, les dialogues (tous parles) concourent a nous plonger dans un monde mediéval-fantastique tres classique mais coherent et savoureux Des ruelles sombres de Krondor aux côtes ventees de Midkemia, James et ses compagnons devront affronter le redoutable Bear un terrible adversaire au service de puissances malefiques

A la difference de *Fallout* ou de *Baldur's Gate*, *Return to Krondor* presente malheureusement une duree de vie limitee et une faible rejouabilite Certains elements sont relativement inutiles, comme l'alchimie, ou mal conçus, comme les menus d'inventaire Il faut compter au plus deux semaines pour finir l'aventure en fait quelques jours à plein temps Mais les amateurs de jeu de rôle plus « soft », plus « magique » y prendront un plus grand plaisir que les chasses aux tresors de *Baldur s Gate* ou l univers glauque de *Fallout 2* !

Théophile Monnier





La fiche de perso de *Fallout 2* est un enchantement pour les « rôlistes » des compétences, des capacités speciales .. et des defauts

BIENVENU dans l'univers impitoyables des forces spéciales ! Nous profitons de la sortie d'une extension pour *Rainbow Six* pour faire une présentation plus détaillée de ce produit, qui mélange, sans toujours convaincre, planification tactique et « shoot-them-up » traditionnel.

Par Jean-Claude BESIDA



Tom Clancy est le maître incontesté du thriller technologique. Très documentées, ses histoires bourrées de gadgets high tech mettent en scène de bons héros américains déjouant les complots diaboliques des ennemis du monde libre. *A la poursuite d'Octobre Rouge*, *Tempête Rouge* et *Jeux de guerre* sont quelques uns de ses romans les plus connus. On retrouve le héros de ces titres dans son dernier livre et le jeu qui en est tiré : ***Rainbow Six***. John Clark est maintenant devenu le patron de la cellule Rainbow Six. Il commande une équipe multinationale d'hommes des forces spéciales, sorte de super-GIGN chargé de régler efficacement et discrètement les situations de crise impliquant terroristes et otages.

Tom Clancy's



ACTION IMMÉDIATE !

Le jeu consiste en une succession de seize scénarios, qui composent une campagne bien ficelée. L'intrigue de celle-ci, pour une fois réellement originale, est à base de terroristes écologistes qui entendent lutter contre la surpopulation en semant des souches virales Ebola. Mais malgré tout le chrome autour de cette histoire, son déroulement est purement linéaire et n'a aucun impact en termes de jeu. C'est décevant à l'heure où de plus en plus de jeux proposent des campagnes dynamiques. Ici, le seul lien d'une mission à l'autre est que les agents abattus lors d'une mission sont



Représentatif des unités d'élite de lutte anti-terrorisme, ces deux éléments de l'Emergency Response Team de Washington s'apprête à pénétrer dans un bâtiment. *Reinbow Six* simule de façon très réaliste ce genre d'opérations
(Photo Eric Micheletti)







En tête. **Un méchant derrière une vitre ? Pas de problème !**

Ci-dessus. **Dernière mission dans le laboratoire ennemi. Les tenues NRC sont particulièrement lourdes mais indispensables pour se protéger des souches mortelles du virus.**

perdus pour les opérations ultérieures. Ce qui n'est guère contraignant car on peut parfaitement finir la campagne en se passant totalement de ces hommes, comme on le verra par la suite.

UNE PREPARATION MINUTIEUSE

Chaque mission comporte deux phases bien distinctes : la préparation et l'exécution. Pendant la préparation, le joueur dispose d'un briefing de situation qui n'apprend pas grand chose d'utile au scénario mais qui arbore toujours ce petit côté réaliste et branché dont Tom Clancy est si fier. L'écran suivant (que l'on passe en général très rapidement) propose quelques menus renseignements si vous tenez absolument à connaître l'historique de l'organisation terroriste contre laquelle vous luttez. Ensuite, vous composez votre équipe – au maximum huit agents – à partir de votre fichier de spécialistes.

Chaque homme a un profil très élaboré, qui rend compte de paramètres importants au combats (aptitude au commandement, agressivité, arme à feu, lancer de grenades, camouflage, etc.) et dans des situations particulières (le crochetage de serrures, la neutralisation des bombes et alarmes). Naturellement, composer l'équipe idéale implique de tenir compte des complémentarités. Mais ces caractéristiques ne sont importantes que lorsque vos hommes sont livrés à eux-mêmes. En effet, lorsque vous contrôlez l'un d'entre eux, c'est votre capacité de réaction (avec la souris...) qui prend le pas sur ses réflexes artificiels. Or, on se rend compte assez vite que les agents ont des pertes souvent bien élevées et qu'il est plus efficace de les contrôler à la main, au moins dans les passages délicats. Du coup, tout le fignolage des caractéristiques ne sert à rien. Je suis parvenu à terminer la campagne au niveau vétéran en recrutant uniquement des réservistes (en nombre illimité et aux caractéristiques médiocres) !

Ci-contre. **Il y a deux français dans le jeu, un gendarme du GIGN et un agent de la DGSE.**

Ci-dessous. **La phase d'équipement est cruciale.**

L'étape suivante consiste à jouer « à la poupée », entendez à choisir la tenue et l'équipement *ad hoc*. Les différents uniformes ont un effet surtout esthétique : je n'ai pas noté de différence perceptible dans les réactions de l'ennemi lorsqu'on l'aborde avec une veste jungle plutôt que désert. Des tenues NBC sont proposées pour deux missions qui se passent en environnement contaminé par les fameux germes mortels. Trois niveaux d'armure existent. Mais les plus efficaces pénalisent la discrétion et la rapidité. De toute manière, elles protègent (un peu) contre les tirs de pistolets, mais jamais contre les rafales de fusil d'assaut. A la rigueur les plus épaisses limiteront les dommages des éclats de grenade.

Le joueur doit également choisir une arme automatique et une arme de poing (bien qu'il ne s'en serve jamais). Il existe six armes automatiques possibles (plus deux dans le mission pack), ce qui est vraiment peu. Sur internet, des sites web proposent des panoplies améliorées. A part le shotgun (fusil à pompe), qu'il faut recharger trop souvent et qui n'est utile qu'à très courte portée, les autres fusils se valent. Dans la mesure où les missions se passent pour l'essentiel à l'intérieur de bâtiments, la portée de tir n'a guère d'importance. Une seule mission se déroule entièrement en pleine nature. Là, le M16 est de rigueur. Le Heckler& Koch MP5 avec silencieux est une arme très équilibrée et qui convient parfaitement à la plupart des missions, surtout lorsqu'il faut tuer sans donner l'alerte.

Ci-dessous. **La mission dans le Parlement britannique présente l'un des plus beau décors du jeu.**







La cloche londonienne dans la mission Big Ben (extension) est votre alliée. Son bruit couvre vos coups de feu !

L'équipement complémentaire est un peu limité, mais l'essentiel y est. Les kits de crochetage et d'électronique sont des accessoires utiles pour gagner du temps lorsqu'il faut ouvrir des portes, débrancher des alarmes ou piéger des téléphones ; les charges explosives permettent de faire sauter les portes. Cela dit, on aurait aimé pouvoir entrer par les fenêtres ou abattre de cloisons. L'unique modèle de grenades n'est pas très convaincant : dans un local fermé, elles ont une aire effet d'au plus 2 m. Pour éviter de blesser les otages, les flashbangs permettent de distraire les terroristes. Mais en pratique, il faut être très rapide pour lancer le flash, prendre son arme principale, entrer dans la pièce, viser (otage oblige) et tirer avant que l'effet ne soit dissipé. Dernier gadget, le détecteur cardiaque permet de repérer l'ennemi à courte portée. Il est indispensable puisque dans ce jeu le principe cardinal est « premier vu, premier tué ». Une plus grande variété dans l'équipement et les armes auraient été les bienvenues : grenades à gaz, brouilleurs radio, vrais fusils de sniper...

AU CŒUR DE L'ACTION

L'ultime étape avant la mission consiste à répartir ses hommes en équipes (de 1 à 4) et à leur affecter un plan d'action. Cette partie est un peu fastidieuse car le graphisme des plans est assez incompréhensible. Pour comprendre la topographie, il est conseillé d'effectuer une fois la mission « à blanc » pour explorer les lieux. Là, chaque binôme reçoit un itinéraire des actions à faire : nettoyer les lieux, escorter les otages... Il est rarement utile de mettre plus de deux hommes par équipe car ils se gênent facilement et le troisième n'a pas souvent de ligne de tir dégagée.

Un système de codes fort astucieux permet de segmenter l'action en phases bien distinctes et de synchroniser les assauts contre les points-clefs. On peut jouer le jeu et fignoler cette phase de préparation. Dans ce cas, il risque d'y avoir pas mal de pertes. On peut aussi élaborer un plan minimal, faire attendre les binômes au point d'insertion, et prendre le contrôle de chaque équipe successivement. Ce système n'a rien de réaliste mais (et c'est là le gros défaut du jeu) il est très efficace, puisqu'il n'y a pas de coordination des actions ennemies. Chaque mission se résume ainsi à descendre successivement chaque terroriste, quelquefois à trois mètres de son voisin sans que celui-ci ne bouge d'un centimètre. À l'heure de *Half-Life*, le moins que l'on puisse dire, c'est que les scripts de l'IA sont légèrement obsolètes.

Le Taj Mahal, coucher de soleil sur une des merveilles du monde... mais de dangereux terroristes souhaitent mettre un terme à tant de boheur !

Et, pourtant, malgré tout ce qui précède, lorsque la mission commence, on n'a aucun mal à se laisser prendre au jeu. Ici, pas de points de vie ni de potions magiques, une seule balle suffit pour être hors de combat. On n'est pas à *Fallout II* où les combats à l'arme lourde s'éternisent tant que ça en devient risible (mais c'est justement tout le charme de *Fallout* !). Certes, les graphismes ont deux générations de retard par rapport aux Quake-like du moment, mais enfin ils fonctionnent. L'ambiance sonore est sobre mais évocatrice – la forêt amazonienne la nuit, le vent dans les superstructures d'une plate-forme pétrolière en mer du Nord. Le tout est entrecoupé de bruits de pas, crachotements radios et claquements brefs des coups de feu.

Vu l'efficacité meurtrière des armements, toute les tactiques de jeu se résument en une seule : créer les conditions pour ouvrir le feu avant l'ennemi. Du coup, on a un style de jeu très particulier, qui alterne les progressions lentes et les tirs intenses et très courts. On apprend vite à toujours avoir le danger potentiel dans son champ de vision. Il ne faut jamais entrer de profil dans une pièce, mais toujours de face : pivoter consomme quelques fractions de seconde de trop. De même, avant d'aborder un local suspect, on apprend à en balayer l'intérieur en marchant en crabe sur le seuil pour éliminer les angles morts où peuvent se cacher les ennemis. Dans les structures à plusieurs étages, on vérifie toujours les balcons, échafaudages, passerelles et autres corniches. Souvent, attendre quelques secondes permet de détecter les itinéraires des patrouilles de gardes. Ces hommes doivent être abattus du plus loin possible, en prenant le temps de viser : s'ils en réchappent, il peut arriver qu'ils partent en courant se cacher dans une zone moins accessible.

Les objectifs sont variables, les plus courants étant d'éliminer toute menace terroriste et d'évacuer les otages sans en perdre un seul. Certaines missions sont très vicieuses, et mettent l'accent sur la discrétion. Il s'agit alors de piéger des téléphones ou d'ouvrir des coffres sans se faire détecter. Missions d'autant plus frustrantes qu'on passe à quelques centimètres de vigiles sans être autorisé à les abattre. Dans l'ensemble, elles sont toutes bien construites et les décors sont très corrects. L'ambiance générale est assez étouffante et stressante, et on apprécie vraiment le bol d'air virtuel des rares missions qui se déroulent dans la nature.

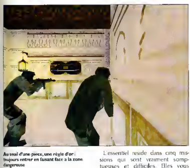
LE MISSION PACK

Red Storm a refusé de publier son éditeur de missions avec le jeu de base pour éviter, dit-il, la prolifération de niveaux de mauvaise qualité... et surtout pour ne pas livrer gratuitement un outil dont il peut

RAINBOW SIX

Qualités : projet ambitieux fidèle à la griffe Clancy, missions prenantes et stress des opérations spéciales, parties en multijoueur.

Défauts : aucune intelligence tactique des terroristes, arsenal limité, aspect campagne anecdotique, planification tactique peu convaincante, pas assez de missions en extérieur, pas d'éditeur de niveau, plans des niveaux peu lisibles.



Au seuil d'une pièce, une règle d'or : toujours entrer en faisant face a la zone dangereuse

encore tirer de l'argent ! Pour satisfaire les adeptes frustres qui sont venu a bout des seize missions initiales, une extension vient de paraître, ***Operation Eagle Watch*** Malgré le titre, il ne s'agit pas d'une campagne, la trame reliant les scénarios etant parfaitement decousu De toute maniere, cela importe peu

Au chapitre des nouveautés on trouve trois nouvelles armes : deux fusils Heckler et Koch (à croire que Clancy a signé une exclusivité avec cet armurier) et un pistolet le Desert Eagle qui tire une munition puissante de calibre .50 Il n'y a aucun gadget supplementaire. Des nouvelles recrues apparaissent egalement, dont un Français de la DGSE, transfuge des romans de Clancy Surtout le mode multijoueur a ete bien ameliore avec plusieurs types de parties possibles par équipe

Au niveau du jeu, rien de change sauf que les terroristes blesses se constituent parfois prisonniers, à genoux mains croisées sur la nuque Rares sont alors les agents qui respectent les conventions de Geneve : on n'a pratiquement aucune autre occasion de tester le fonctionnement de son pistolet !

L'essentiel reside dans cinq missions qui sont vraiment somptueuses et difficiles. Elles vous emmeneront successivement au Kazakhstan, sur le pas de tir de la navette russe Bourane, en Inde pour dejouer des fanatiques qui veulent faire sauter le Taj Mahal, a Londres ou des Irlandais ont pris en otage des MP dans l'horloge de Big Ben (un niveau cauchemardesque), a Pekin, dans la Cite interdite et enfin, patriotisme oblige, à Washington DC, dans le Capitole

La reconstitution des monuments celebres est assez bonne, avec une palme pour l'ambiance du Parlement britannique : cuir rouge et tapis rouge pour la House of Lords, fauteuils verts et moquette verte pour la House of Commons, le tout avec des boiseries magnifiques. Ces niveaux sont tous beaux et difficiles sauf le premier qui est quelconque. Le probleme est que cinq missions, aussi bonnes soient-elles, c'est un peu léger Ce mission pack a visiblement ete rempli au minimum. Il est donc a reserver aux inconditionnels et a ceux qui exploitent *Rainbow Six* en mode multijoueurs ❐

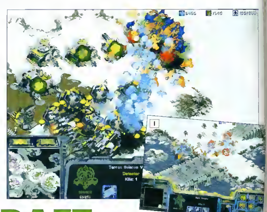
LES VRAIS DE VRAIS !

Si vous aimez l'esprit « forces speciales » de *Rainbow Six* (et de *Delta Force* ou de *Spec Ops Rangers*) le dernier numero de ***Raids*** est pour vous Entierement consacre au commandement des opérations speciales (COS) français ce numero est une veritable plongee dans l'univers tres secret des forces speciales françaises : groupe RAPAS du 1er RPIMA commandos d'action sous-marine Hubert, commandos-paras de l'air n° 10, etc Du tres bon monde, beaucoup plus impressionnant que les équipe *Rainbow Six* du dernier roman de Tom Clancy (et beaucoup mieux equipe que dans le jeu !) Bref, 68 pages bien remplies et illustrees de superbes photos qui donnent envie de se jeter sur son PC pour voir comment ça marche !

Raids n° 153 disponible en kiosque ou sur commande chez Histoire & Collections 5 avenue de la Republique, 75011 Paris (39 FF le numero, sans frais de port)

EN UN peu plus de six mois, *Starcraft* est devenu un jeu culte à la réputation presque plus grande que son illustre prédécesseur *Warcraft II*. Aujourd'hui, StarCraft s'enrichit d'une première extension officielle et explosive intitulée *Brood War*.

Par Jérôme BOHBOT



L'installation de *Brood War* se fait en un tour de main sur le jeu original de StarCraft. Lors du lancement d'une partie, on a le choix d'opter soit pour l'un soit pour l'autre. Première bonne surprise, une nouvelle séquence cinématique met tout de suite le joueur dans l'ambiance ! Un petit côté alien, mais version « no future ». *Brood War* propose trois nouvelles campagnes à jouer, dans l'ordre si possible, bien que cela ne soit pas obligatoire. Au total, cela fait quelques 26 nouveaux scénarios répartis entre Terrans, Zergs et Protoss. Le tout est accompagné de trois nouveaux types de terrains, de nouveaux sons, de nouvelles musiques et de sept nouvelles unités.

STARCRAFT : BROOD WARS

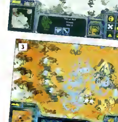
Mais ce n'est pas tout : en dehors d'une foule de petites améliorations visuelles et sonores, l'extension intègre le patch version 1.04 de StarCraft qui améliore beaucoup le jeu et son intelligence artificielle. Corrigeant quelques bugs ici et là, il rééquilibre la plupart des caractéristiques des différentes unités. Les passionnés du mode multijoueurs ne sont, de leur côté, pas en reste avec cent nouvelles cartes de jeu.

Le tour de force de Blizzard sur cette extension est d'avoir su modifier totalement les données tactiques du jeu initial avec seulement une poignée d'unités nouvelles, tout en gardant une interface pratiquement identique qui ne dépaysera aucun joueur. Et pour corser l'ensemble, les scénarios sont nettement plus durs et les rebondissements, trahisons et autres coups tordus fréquents. Reste que le succès viendra de la maîtrise des nouvelles unités...

● **Les Protoss à l'honneur**

Les Protoss devront fuir Aiur, leur planète d'origine dévastée par la guerre, pour s'allier aux Dark Templars et combattre les Zergs. Sur les huit scénarios, cinq se jouent contre les Zergs, deux contre les Terrans et un contre des Protoss... avec quelques surprises en plus !

Trois unités nouvelles sont disponibles. Les Dark Templars faisaient une apparition dans la version de base sans qu'il soit possible d'en fabriquer. Ils renforcent la puissance terrestre des forces protoss. Invisibles, ils ne sont détectables que par quelques unités seulement. Leurs attaques au corps à corps sont sévères puisqu'il suffit d'un seul coup pour terrasser un Marine et de deux pour un Hydralisk. En groupes de quatre leur puissance est redoutable dès lors qu'ils ne sont pas repérés.



Deux Dark Templars peuvent se fondre en un Dark Archon. Cette créature totalement nouvelle apporte un soutien logistique important dès que l'on a développé au maximum ses capacités. Sans attaque directe ni protection, elle possède trois pouvoirs. Le « feedback » permet d'affaiblir, voire de détruire des unités qui utilisent de l'énergie. Le « maelstrom », une attaque mentale de zone, efficace contre les groupes de petites créatures. Mais le plus redoutable est sans doute le « mind control » qui sert à prendre le contrôle d'unités adverses. Il suffit de s'emparer d'un Drone zerg ou d'un VCS Terran pour s'approprier leurs technolo-







Extension pour *Starcraft* en français éditée par Blizzard Software, sous Windows 95/98. Necessite un Pentium 166 avec 32 Mo de RAM 1 à 8 joueurs (via internet)



Ci-dessus **Des Medics soutiennent les Marines qui se trouvent en première ligne au cours de cet assaut Zerg.**

Légendes des saisies ci-contre

1 – Les Dark Templars sont invisibles pour la plupart des unites adverses, leur efficacite est redoutable lorsqu'ils sont en petits groupes de quatre ou cinq

2 – Les paysages mis a part, *Brood War* n'amène pas de changements notables dans la présentation de *Starcraft*. A noter que dans ce premier scènario de la campagne Terran, l'etendue des installations adverses laisse presager du reste

3 – Les Corsair sont de pietres combattants, mais ils peuvent neutraliser les attaques de n'importe quelle unité prise dans leur Disruption Web

4 – Des intercepteurs Valkyrie s'opposent a une meute de Mutalisks. Ces unites sont trop cheres en comparaison de leur efficacite

gies ! Pour finir, le Corsair est un petit vaisseau peu efficace en combat aerien, inutile contre les cibles terrestres mais qui a la capacite de creer un Disruption Web qui bloque toute attaque des unites se trouvant dans sa zone On peut de cette maniere faire passer une force de frappe aux cœurs des defenses adverses sans en subir les consequences

● Les Terrans font pâle figure...

L'etat-major terran pense en connaître assez pour maîtriser les Zergs, les pacifier et les utiliser contre les Protoss Mais comme a leur habitude, les humains sont toujours divises Malgré la mise en place d'un Directoire de la terre unifiee, les deux premiers des huit scénarios de la campagne terran sont fratricides Combat contre Zergs et Terrans alternent jusqu'au sixieme episode ou les Protoss font une apparition La encore, la trame est complexe et il faut s'attendre a quelques rebondissements

Comparés aux deux autres races les humains ne sont pas les plus favorises avec deux nouvelles unité dont une seule vraiment efficace : les Medics Ces unites ne combattent pas, mais apportent une plus-value certaine a l'infanterie en leur prodiguant automatiquement des soins Ainsi, un groupe de deux Medics suffit a garder en forme une douzaine de Marines pendant une attaque adverse ! Les Medics ont une seule attaque ils utilisent de grenades eblouissantes

En complement a leurs forces aériennes, les Terrans peuvent construire des chasseurs air air Valkyrie Lents efficaces seulement en groupe a condition d'avoir amelioré au maximum leur capacité offensive, ces vaisseaux sont tres chers (deux d'entre eux coûtent presque le prix d un battlecruiser) Ils tirent des salves de roquettes dont l explosion peut endommager plusieurs cibles Cette unite est certainement la moins reussie de Brood War

● Les Zergs ne sont pas en reste !

Avec dix scenarios, la campagne zerg est la plus imposante C'est aussi la derniere de la trilogie et la plus difficile Kerrigan, alias « la reine des lames » lutte pour devenir la maîtresse incontestée des Zergs le chemin est pave d embûches Les adversaires principaux des premiers affrontements sont les Zergs et les Terrans A partir de la cinquieme mission, il faut aussi compter avec les Protoss



Les tentacules d'un Lurker sont en train d'éradiquer une base terran sans défense Tout bâtiment ou unité ennemis qui se trouvent à sa portée sont attaqués.

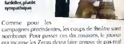
EN MULTIJOUEURS

La societe Blizzard Software a developpe le site Battle net (**www battle.net**) pour organiser des parties multijoueurs dediees aux jeux qu'elle edite C'est la Mecque du passionne de *StarCraft* de *Warcraft* ou de *Diablo* avec plus de 2 1 millions de joueurs inscrits et parfois d apres l editeur jusqu a 22 000 connectes sur *StarCraft* simultanement ! L acces en est gratuit pour peu que l on ait une version originale du jeu et son code d'identification Certains liens du site renvoient directement aux autres site Blizzard notamment en ce qui concerne les conseils tactiques ou le telechargement.

Par ailleurs, parmi les quelques 200 references qui apparaissent sur les differents moteurs de recherche on trouve beaucoup de clans Attention la liste de ces sites est assez changeante a part quelques gros clans beaucoup sont éphemeres S'inscrire a un clan (souvent apres avoir passe un test) vous permet d'entrer en contact avec d'autres joueurs et d organiser des parties avec les autres membres selon des regles dictees par le clan et de participer a un classement permanent On trouve un webring qui relie une partie de ces sites sur **www.unetworks net/starcraft/webring/index.html**



Enfin quelques adresses valent le detour Le StarCraft Resource Center (**www broodmaps com**) fournit de nombreux liens vers des sites offrant des cartes a telecharger et des trucs et astuces Au premier rang des meilleurs sites non officiels on trouve deux candidats respectivement sur **www.starcraft.org** et sur **www.broodwar.com** Complets, ils proposent de nombreux liens vers d autres pages des news des forums des informations parfois originales mais surtout de bons utilitaires a télécharger



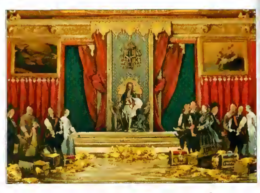
Parmi les rares sites en français on peut noter www ifrance com/funkiller, plutôt sympathique

Comme pour les campagnes precedentes, les coups de theâtre sont nombreux Pour passer ces dix missions, le joueur qui incarne les Zergs devra faire preuve de pas mal de talent.

Pour lui venir en aide deux nouvelles créatures viennent completer l arsenal grouillant de ses troupes Les Devourers sont des créatures volantes spécialisées dans l'interception aerienne Puissamment blindees ces unites crachent un nuage d'acide qui agit sur plusieurs cibles côte a côte, affaiblissant leur armure et leur capacite d'attaque Les Devourers sont a combiner avec d autres unites aeriennes comme les Mutalisks, dont elles augmentent considerablement l efficacite. Enfin, le Lurker est un vrai cauchemar pour l'adversaire Ce sont des sortes de defenses mobiles, qui s enterrent jusqu'à disparaître et agissent alors comme les Sunken Colony mais à plus grande echelle Vulnerables lorsqu'il sont decouverts, les Lurkers peuvent faire des ravages sur les pietons comme les Marines ou les Zealots lorsqu'ils sont placés sur des zones de passage

Au final, *Brood War* est beaucoup plus qu'une simple extension En dehors du moteur original du jeu, c'est presque une nouvelle version de StarCraft, ameliorée et encore plus passionnante Si l on a aime le jeu original, on ne doit manquer *Brood War* sous aucun pretexte ! ❐

APRÈS une première tentative mitigée, SSI nous propose une nouvelle version de son jeu de conquête. Etendue à une plus large période de l'histoire, avec une interface et des améliorations sensibles, *Impérialisme 2* est un produit beaucoup plus intéressant et très riche.



Par Jean-Claude BESIDA

Imperialisme II est une reprise fidèle (pour le système de jeu) et élargie (pour la période couverte) du premier opus, publié en 1997. Rappelons qu'il s'agit au départ d'une simulation économique et stratégique des rivalités entre des grandes puis-

IMPERIALISME 2

sances imaginaires mais fortement inspirées de l'histoire européenne du XIXe siècle. *Imperialisme* était un jeu plaisant, une sorte de *Civilization* très typé, adapté à une tranche d'histoire bien précise. Quoique intéressant, on pouvait regretter la relative pauvreté du regard historique sous-jacent dans ce genre de simulation, pour laquelle l'histoire européenne se réduit peu ou prou à optimiser ses importations de minerai de fer et ses exportations de quincaillerie. Les aspects politiques, militaires et diplomatiques sont cependant présents, mais ils sont clairement au service du commercial. La clef de la victoire est en effet de contrôler le maximum de marchés, d'asphyxier les concurrents et de séduire les petits pays jusqu'à les incorporer dans votre zone d'influence économique.

UN SYSTEME EPROUVE ET AMELIOREE

Le système de jeu est très exactement le même que dans la précédente version, avec quelques améliorations et simplifications tout de même. Le joueur dispose d'une carte principale, assez élégante et aux couleurs sensiblement rehaussées par rapport à la précédente qui était très fade. Cet écran principal sert à donner tous les ordres aux unités civiles et militaires, tant navales que terrestres. Une fonction zoom permet d'accéder à une carte stratégique qui n'est guère pratique, mais qui est très réussie esthétiquement. L'ensemble de l'interface se veut de style Europe de l'âge classique, avec dorures, bois précieux et riches étoffes. On se croirait dans le palais du Richelieu des *Trois Mousquetaires* !

Les écrans ne sont pas seulement plus beaux, ils sont également plus accessibles que dans la version originale. Le menu industrie, en particulier était très énervant avec sa multitude de réglages à faire dans des sous-menus en cascade a été simplifié et se compose d'une seule feuille. Le joueur a donc accès en tout à cinq menus qui lui permettent de

A gauche **Si ce n'est son apparence plus conforme à la période moderne (c'est-à-dire 1500-1700), le menu diplomatique est le même que dans *Impérialisme*.**

Ci-dessous **L'interface est pratique, avec une carte principale lisible et colorée au centre et les fenêtres d'information à droite.**







Jeu CD-Rom PC et Mac en version française intégrale édité par Mindscape/SSI. Configuration minimum : Pentium 100 avec 16 Mo de RAM, Win 95/98 - Macintosh Power PC ou iMac 16 Mo de Rom (dont 8 libre) système 7.5 ou sup.

Les batailles se déroulent dans un module tactique simple et bien conçu. Ici, l'attaque d'une palissade espagnole par une armée française mélangeant piquiers, arquebusiers et cavaliers

peaufiner sa stratégie. Il s'agit des écrans transport, industrie, commerce, diplomatie et recherche.

Le transport a été largement revu. Il n'y a plus à s'occuper de développer des entrepôts, mais uniquement à connecter des ressources exploitées au réseau principal. Le réseau est mixte naval et terrestre. Il comprend des ports et des routes, plus tard, des voies ferrées. Il faut simplement s'assurer que le nombre de navires est suffisant.

La production a largement été revue en fonction de la période, qui couvre maintenant trois siècles, de 1500 jusqu'au XIXe siècle. L'agriculture est maintenant beaucoup plus contraignante dans les débuts. Il n'est pas question d'entretenir des armées nombreuses et une main d'œuvre conséquente sans disposer d'une solide base agricole. Le bois est une ressource cruciale, puisqu'on le retrouve dans tous les équipements, du papier pour former les fonctionnaires jusqu'au bois de marine des vaisseaux de guerre. La métallurgie produit du fer et du bronze (minerai d'étain plus cuivre). Enfin, grande nouveauté, des ressources exotiques permettent de satisfaire les besoins de la population en articles de luxe (sucre raffiné, chapeaux de fourrures, etc.)

L'écran de commerce est inchangé et tout comme les autres menus, il se pilote par un système de curseurs très simple. La diplomatie n'est guère changée non plus. La recherche technologique en revanche a grandement été modifiée. Elle est gérée maintenant selon un système très proche de *Civilization II* : le joueur définit trois axes de recherche et investit des fonds ; la vitesse du progrès technique dépend donc directement des sommes affectées aux découvertes.

Depuis l'écran de production, le joueur peut recruter des spécialistes civils. Ces unités indispensables comprennent l'ingénieur (qui trace les routes et construit ports et forteresses), l'explorateur (qui détecte les ressources minérales), le constructeur (qui exploite les ressources), l'espion (qui permet de profiter des technologies déjà découvertes et de connaître la force des garnisons ennemies), le marchand (qui met en valeur les ressources dans les pays lointains). Par rapport à Impérialisme, on retrouve les mêmes fonctions, avec des unités simplifiées.

Ci-dessous **Etre en tête de la course aux armements, une nécessité pour tout chef d'Etat ambitieux.**

Ci-contre **Dorénavant, tous les menus sont à l'exemple de ce tableau de votre production : des informations claires, des curseurs pour définir vos priorités**

LE RÈGNE DE LA LONGUE DURÉE

Le jeu s'étend sur la période 1500-1800, ce qui représente 250 tours de jeu (un tour pour deux ans au début, un tour par an ensuite). C'est à la fois le charme du jeu et son principal handicap. En effet voici un jeu où on peut prendre son temps et où on fonctionne sur des objectifs à moyen et long terme. Bâtir un empire colonial profitable et gagner de l'influence sur les puissances secondaires demande un effort long, tenace et soutenu. En revanche, tout cela passe par des dizaines de micro-ajustements tour après tour : cesser de vendre tel produit, augmenter les subsides annuels à tel Etat-satellite, construire un navire supplémentaire et le diriger vers une mer menacée... Comme l'interface n'est pas très variée, et que malgré leur aspect pratique, les menus sont austères, les joueurs les moins motivés bâilleront rapidement d'ennui devant les fastidieuses exigences de la politique au long cours.

Les transformations technologiques affectent les unités militaires, qui connaissent quatre grandes périodes. La première période (1500-1600) est dominée par des troupes encore très médiévales : piquiers, chevaliers, archers... La période suivante (1600-1715) est l'âge d'or du mousquet. La guerre en dentelle (1715-1780) voit d'autres nouveautés avec l'apparition des grenadiers et des hussards. Enfin, le jeu s'achève sur la révolution napoléonienne. Au total, 30 sortes d'unités variées se répartissent entre sept types : infanterie légère, moyenne et lourde, cavalerie légère, lanciers et cavalerie lourde, artillerie de campagne, artillerie lourde.

Grande nouveauté, les forts comprennent des emplacements fixes pour les canons. Du coup, la guerre de siège devient singulièrement plus difficile, longue et coûteuse. En effet, l'artillerie de forteresse est systématiquement de meilleure qualité



Cette gravure ancienne est en fait la carte strategique a partir de laquelle on peut aussi donner des ordres

que l'artillerie de campagne du même niveau technologique Par conséquent, la défense des provinces vitales passe par la construction de places fortifiees inexpugnables Contre de telles fortifications la meilleure solution est d'amasser un parc d'artillerie superieur en nombre a celui du defenseur, de reduire les batteries les unes apres les autres, de trouer les murailles et enfin de lancer un assaut par les breches

Les batailles rangées peuvent se resoudre automatiquement, mais avec un peu d'entraînement, il est toujours préférable de les diriger « a la main » Chaque unite dispose de points d'actions a depenser soit pour se deplacer, soit pour combattre Lorsqu'un regiment passe pres d'une unite ennemie qui n'a pas encore joue il declenche un tir d'opportunite Il est donc vital pendant la phase d'approche, de deployer une couverture de tirailleurs ou de cavaliers qui protegeront les formations plus compactes des tirs ennemis Les



tirailleurs prennent en effet moins de dégâts à cause des tirs (en revanche, en mêlée, ils ne survivent pas longtemps) Quant à la cavalerie legere elle peut se replier rapidement une fois endommagee Cette phase d'approche est cruciale contre un adversaire de force equivalente Il faut en particulier empêcher son artillerie d'être attaquee alors qu'elle n'est pas deployee, tout en detruisant rapidement les canons adverses

Lorsqu'une bataille est en passe d'être gagnee, il est important de detruire le maximum d'unités ennemies Une bonne performance ameliorera en effet l'experience de vos regiments Sur le plan stratégique, il faut egalement veiller a laisser les troupes se remettre en condition pendant un tour entre deux assauts La blitzkrieg ne fonctionnera pas tres longtemps contre une puissance capable de se defendre avec des troupes fraiches Cela dit, contre les tribus indiennes du debut du jeu, une force reduite peut faire des massacres

Dans l'ensemble, la resolution des combats est donc assez detaillee, precise et apporte une dimension tactique trop souvent absente des grands jeux de conquête (c'est même le principal defaut de *Call to power* ou Alpha Centauri voir articles dans ce numero)



Vos vaisseaux ont découvert un Nouveau Monde. Quelles richesses saurez-vous en tirer ?

Quoique nombreux, ces archers indiens n'ont aucune chance face aux armures et a la poudre des conquistadores.

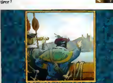
GÉOPOLITIQUE DE L'ÂGE CLASSIQUE

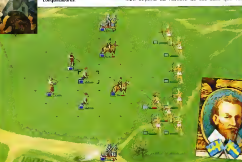
La nouveauté essentielle par rapport a *Imperialisme* 1 est l'apparition de nations exotiques qui ont un statut particulier On a donc trois categories de territoires : les grandes puissances, les Etats secondaires, les nations indigenes Precisons tout d'abord que la partie peut se derouler soit dans l'Europe « historique » (le Nouveau Monde sera donc bien a l'ouest !) mais qu'il est possible de générer un monde aleatoire, ce qui permet des parties plus riches en surprises

Les grandes puissances sont au nombre de six et comprennent la France, l'Angleterre, l'Espagne, le Portugal, les Provinces unies (la Hollande) et la Suede Ce sont vos rivaux directs et votre strategie visera, par un jeu d'alliances judicieuses à etendre votre influence a leur detriment. Attention, ce jeu n'est tout de même pas du niveau d'*Europa Universalis* et il ne faut pas trop rêver d'intrigues subtiles et implacables entre la maison des Habsbourg et la Couronne de France pour le contrôle de provinces reculées du Saint-Empire Ici, influence signifie marches, et les efforts diplomatiques ont comme but d'obtenir la clause de la nation la plus favorisee et de contrôler le commerce mondial

Encore une fois, on a une approche tres americaine ou plutôt tres « atlantique » de l'histoire d'Europe On ne trouve par exemple aucune trace des puissances continentales Russie, Autriche-Hongrie ou Empire ottoman Il serait temps que des equipes du Vieux Continent produisent des jeux de ce type avec des enjeux moins platement commerciaux Les composantes dynastiques, les identites particulieres et tant d'autres choses qui font la saveur de l'histoire classique de notre continent meritent un meilleur traitement

La deuxieme categorie de territoires comprend les Etats secondaires la Suisse, l'Italie, l'Allemagne le Danemark et l'Irlande Ces pays exploitent la même gamme de ressources que les grandes puissances (bois, minerai de fer, charbon, moutons, ble) La victoire depend du nombre de ces Etats que vous





aurez su rallier à votre empire, par les armes, ou par le commerce. Mais les grandes puissances ont tendance à réagir de manière brutale lorsque l'une d'entre elles rompt l'équilibre européen en prenant le contrôle de provinces sur le Vieux Continent. La marge de manœuvre est donc restreinte et il faut toujours compter avec des représailles, ou une dégradation des relations lorsqu'on se lance dans une politique agressive en Europe. La victoire va en effet à celui qui contrôle la majorité des provinces européennes, soit une trentaine sur environ 60.

La troisième catégorie représente les peuples d'outremer — en fait des Amériques : Mayas, Aztèques, Incas, Taïnos, Pueblos, Iroquois et Cherokees. L'Afrique n'est pas présente, probablement par souci de « politiquement correct » pour ne pas prendre en compte l'esclavage. Ces contrées présentent la double caractéristique d'être riches en produits exotiques et généralement mal défendues. De surcroît, leur éloignement de la métropole fait qu'il est possible de s'en emparer sans déclencher de tempêtes diplomatiques en Europe. Le Nouveau Monde, qui est inconnu au début du jeu et qu'il faudra explorer en envoyant des expéditions navales, sera donc le champ principal de notre expansion impérialiste.

C'est en effet avec l'or du Nouveau Monde que va se gagner le contrôle de l'Ancien. Les produits d'Amérique sont nécessaires pour réaliser des denrées plus ou moins luxueuses qui deviennent indispensables pour l'expansion. Le sucre raffiné, les cigares, les cotonnades et les toques de fourrures sont des marchandises très convoitées en Europe. De plus, certaines ressources rares comme l'argent, l'or, les épices, les gemmes et les diamants ne se trouvent qu'outremer.

La méthode à suivre pour se tailler un empire colonial varie. Soit on dépèce une nation indigène province après province. Il faut pour cela un minimum de navires pour transporter et débarquer les troupes. Les provinces sont directement incorporées à votre empire, mais ne compte pas dans le décompte pour la victoire. De surcroît, si la capitale survit, la nation indienne agressée fera du commerce avec vos rivaux plutôt qu'avec vous. Cette méthode est particulièrement adaptée au début du jeu, car les Indiens ne bénéficient d'aucune protection diplomatique (à la différence des petites nations européennes). Il est possible de les envahir sans déclaration de guerre préalable. Enfin, il n'y a jamais de forts ni d'armes à feu dans leurs armées. Les autres puissances européennes ne se privent pas pour se créer un domaine réservé sur l'autre rive de l'Atlantique.

La deuxième méthode est la subjugation pacifique. Elle est plus aléatoire, demande plus de temps, mais peut rapporter gros. Il faut alors débarquer un explorateur, plus tard établir une ambassade et obtenir un marchand qui achètera un morceau de territoire indien pour en exploiter les ressources. A partir de ce moment, la nation indienne est votre protégée. Pour y intervenir, les autres grandes puissances devront vous déclarer la guerre, avec ce que cela implique comme conséquences commerciales néfastes.

Avec cette méthode, la nation exotique garde le contrôle de ses ressources, mais vous verse des royalties pour chaque comptoir que vous exploitez.



La perfide Albion a gagné. L'étendard de Saint Georges flotte sur le Vieux Continent.



D'autre part, comme les liens avec votre puissance sont étroits, il est clair que vous bénéficiez d'une priorité sur les achats et les ventes. Quelle que soit la manière choisie, on se rend vite compte à *Impérialisme II* qu'une des clefs du succès réside dans la capacité à se tailler précocement un empire colonial.

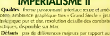
LA RECHERCHE

L'autre facteur décisif, avec le management équilibré des ressources, est de garder une avance technologique dans les secteurs clefs. A la différence d'*Impérialisme* 1, les découvertes ne surgissent pas *ex nihilo* de manière plus ou moins aléatoire. Elles sont toujours l'aboutissement de longues années d'investissement. C'est au joueur de définir quelques priorités et de répartir les fonds entre plusieurs domaines (ressources, industrie, armée, marine, techniques financières et diplomatiques). Plus les sommes allouées sont importantes, plus les découvertes seront disponibles tôt.

Il y a toutefois deux pièges à éviter. D'une part, on peut chercher à tout prix à s'assurer la maîtrise technologique. Le risque est d'allouer de trop grosses sommes à la recherche et de se retrouver avec quantité d'innovations que l'on ne peut pas exploiter faute de capitaux. L'autre risque est de considérer la recherche comme secondaire et de n'allouer que des sommes dérisoires ou de se contenter d'un peu d'espionnage pour piller à moindre frais les découvertes existantes. Dans ce cas, le danger est celui de la marginalisation progressive, très pernicieux car en apparence votre économie tourne bien (et pour cause, il n'y a pas de capitaux bloqués par la recherche)... jusqu'au jour où vous tombez sur une armée qui a des armes deux générations plus récentes que les vôtres et des concurrents dont les investissements sont infiniment plus productifs.

La voie équilibrée consiste à repérer quelques secteurs où il faut absolument bénéficier des dernières technologies, et d'autres où on peut se contenter de suivre le mouvement en récupérant grâce aux espions les inventions des voisins. Par exemple, si votre empire colonial est spécialisé dans la canne à sucre, il est crucial d'avoir rapidement les techniques de fabrication du sucre raffiné. En revanche, la transformation des fourrures n'a aucun caractère d'urgence.

Au total, on a là un jeu fort intéressant, qui sollicite sans cesse du joueur des arbitrages entre plusieurs priorités. L'adversaire informatique a été semble-t-il amélioré par rapport à la première version, et c'est un défi de première ampleur qui vous attend. Gérer des ressources rares, définir des priorités, choisir de développer un secteur, éviter les goulets d'étranglement de la production, gagner de nouveaux clients, évincer les rivaux en pratiquant la corruption des petits pays, tout cela est désormais à votre portée. Mais attention, il faut du souffle, car la course dure trois siècles ! ❒



IMPERIALISME II

Qualités : thème passionnant, interface revue et améliorée, ambiance graphique très « Grand Siècle », jeu stratégique pur et dur, résolution détaillée des combats tactiques, disponible sur Mac.

Défauts : pas de différences majeurs par rapport au premier, jeu plus économique qu'historique, durée très longue des parties (250 tours de jeu).



APRÈS un article sur les jeux de stratégie-action, nous continuons notre série sur les nouveaux types de jeux de stratégie avec les jeux de commandement tactique. Ici, le joueur dirige un petit groupe d'unités et planifie une stratégie, mais s'investit aussi directement dans l'action.



Directement du PC tactique au poste de chef de char, les jeux de commandement tactique mixent les genres ! Et les M1 Abram, un beau char certes !, sont un peu trop souvent à l'honneur...

Par Geoffroy MARTY

LES JEUX DE COMMANDEMENT TACTIQUE

A la différence des jeux de stratégie en temps réel, dans les jeux de commandement tactique en temps réel, le joueur se trouve à la tête d'un nombre relativement limité d'unités dont il assume le commandement tactique. Il n'est alors pas question de construire des bâtiments ou de récolter des ressources et de se développer. Au contraire, il faut faire avec les moyens du bord (éventuellement de les compléter), établir un plan d'action précis et parer aux imprévus... bref, la vie quotidienne d'un jeune lieutenant !

LES PRÉCURSEURS

Dans ce domaine, deux jeux célèbres font figure de précurseurs. Tout d'abord ***Space Hulk***, sorti en 1993, et dans lequel le joueur commande une escouade de Space Marines dans l'univers créé par Games Workshop (attention à ne pas confondre avec *Space Hulk : vengeance of the Space Marines*, également sorti chez Electronics Art plus récemment pour PC et Playstation et qui était un mauvais clone de *Doom*...). Chaque mission consiste alors à explorer des épaves de vaisseaux infestés par de terrifiants aliens, généralement pour les exterminer mais également pour accomplir des missions de sauvetage, de recherche ou de reconnaissance. L'interface du jeu avait volontairement été « copiée » sur le centre de commandement mobile utilisé pour les besoins du film Alien 2. Depuis son ordinateur, le « poste de commandement », le joueur dirigeait alors par écran interposé chacun de ses Marines en temps réel dans les dédales des vaisseaux ennemis. Seul moyen de « souffler » un peu dans cet univers oppressant, mettre le jeu en pause afin de donner des ordres tactiques à vos hommes, du type « aller à tel endroit », « purifier la pièce » ou encore « garder le couloir ».

Dans certains cas, il s'avérait opportun de diriger soi-même l'un des Marines, comme dans tout bon jeu d'action 3D et de laisser les autres se débrouiller seuls. Méthode à n'utiliser qu'avec parcimonie il va de soi, faute de quoi votre escouade risquait rapidement de se réduire à un seul combattant.

Autre grand classique du genre, ***Syndicate*** de Bullfrog. Malgré une orientation plus « action » que *Space Hulk*, *Syndicate* vous mettait là encore à la tête d'un groupe de combattants à la solde d'un « syndicat » du crime. Les missions qui vous étaient confiées étaient diversifiées : assassinat pur et simple, protection ou escorte, enlèvement... Pour les mener à bien, quatre commandos étaient débarqués sur la zone et vous les dirigiez depuis un dirigeable sur une carte en 3D isométrique. Dès lors, vous pouviez contrôler manuellement toutes les actions de vos soldats, ou en faisant varier leurs niveaux d'indépendance, d'agressivité et de précision, leur donner une certaine latitude. Ces « caractéristiques » étaient par ailleurs limitées par la qualité des implants bioniques dont étaient pourvus vos hommes.

L'argent récolté à l'accomplissement des missions participait d'ailleurs activement à la recherche et au développement de nouvelles armes et de nouveaux implants. Le succès de Syndicate et des extensions qui furent proposées par la suite incita Bullfrog à développer un nouvel épisode : *Syndicate Wars*. Ce dernier, par ses graphismes tout en 3D assez brouillons et le manque d'innovations, ne reçut pas l'accueil espéré.

LES SIMULATIONS DE COMBAT

Le genre s'avère en fait dérivé de celui des simulateurs, et notamment du peu connu ***SEAL Team*** d'Electronic Arts, qui était également l'un des premiers jeux d'action 3D. Il permettait au joueur de plonger en plein cœur de la guerre du Vietnam, dans la peau d'un commando-marine des SEALS pour y accomplir avec son escouade des missions d'infiltration, de reconnaissance ou de démolition. Pour être très précis, *SEAL Team* était en fait un véritable « simulateur » de commando et n'était que vaguement apparenté au jeu de commandement tactique (le genre n'existait pas, il faut dire). Le joueur pouvait en effet incarner n'importe lequel des SEALS et donner quelques ordres (en



Proposant un module de commandement et des graphismes superbes, *M1 Tank Platoon 2*, premier jeu de commandement tactique, souffrait malheureusement de nombreux bugs, de problèmes d'equilibrage et d'une interface inadaptee

faisant des signes codés avec ses doigts), mais il n'avait absolument pas la possibilité de « preparer » la mission Malgré un contexte militaire digne d'Apocalypse Now et quelques bonnes idées, ce jeu ne presentait malheureusement pas de grandes qualités techniques et ludiques

Toujours dans le domaine des simulateurs, mais beaucoup plus proche de notre sujet, ***Team Yankee*** ou ses multiples successeurs jusqu'a ***M1 Tank Platoon II*** de Microprose Bien plus qu'une simulation de char dans laquelle le joueur se contente de passer de poste en poste à l'interieur du même char, *M1 Tank Platoon II* (et nombre de simulateurs avant lui, à l'instar de *iM1A2 Abrams* par exemple) met le joueur a la tête d'un peloton complet, voire d'un escadron de char Il lui appartient alors d'utiliser au mieux les moyens mis à sa disposition pour mener sa mission par exemple demander un tir de fumigènes devant un col ou une trouée pour passer en toute discrétion, demander une reconnaissance aerienne avant de reclamer un soutien d'artillerie ou aerien, etc.

Une fois encore, impossible pour le joueur de tout gérer en même temps Piloter et diriger le tir d'un seul M1A2 est déjà une tâche difficile, alors imaginez devoir gerer quatre pelotons de chars sans l aide de l'ordinateur ! Bien entendu, il est possible à tout moment de prendre le poste de chef de char de n'importe lequel des M1A2 de votre peloton, mais le joueur est limité pour les pelotons supplementaires a donner des ordres par radio ou en utilisant le « moniteur de gestion tactique du combat ». Difficile à vrai dire de ne pas rester les yeux colles a cet ecran de répartition des informations tactiques

Le genre avait cependant acquis ses lettres de noblesses, et l'on vit fleurir à côte des classiques jeux de combats tactiques en tour par tour (à l'exemple de la serie des *X-Com*) plusieurs jeux mélangeant reflexion tactique et temps reel Sierra et son ***Police Quest Swat 2*** en sont un parfait exemple (le premier *Police Quest Swat*, bien que se deroulant dans l'univers des brigades d'intervention de la police de Los Angeles, était plus proche d'un jeu d'aventure-action tout en video que d un jeu de commandement tactique) Une fois encore, le joueur se retrouve à diriger un ou plusieurs groupes de specialistes du combat tactique dans des missions qui reclame autant de reflexion tactique que de reflexes

Premiere etape, la création des équipes un ou deux groupes d'assaut et un groupe de tireurs d elite dont les membres pouvaient être choisis parmi une impressionnante collection de personnages hauts en couleurs et aux talents varies Deuxième étape, l'étude du terrain et l'élaboration d'un plan d'action en fonction des renseignements à la disposition de nos Swat-teams. Enfin, troisieme etape, mettre en application ledit plan d'action et le modifier pour reagir aux imponderables Malgré le grand nombre d'outils et d'armes à la disposition des Swat, malgre le net souci du détail apporté à la réalisation du logiciel, *Swat 2* s'avere un peu décevant sur le plan de l'intelligence artificielle et le relatif manque d'implication du joueur lors des phases d'action Remarquons au passage la possibilité de diriger les terroristes et de jouer en réseau (auquel cas l'IA n'est evidemment plus un probleme)

Plus nos ordinateurs deviennent puissants, plus la 3D et le temps réel prennent de l'importance.

WARGASM

Edite par Infogrames, *Wargasm* de DID — dont le nom se compose, pour ceux qui ne l'auraient pas remarque, de « War », la guerre, et de « orgasm » dont la traduction est évidente — se voulait une simulation de champ de bataille dans laquelle le joueur serait plongé avec extase ? en plein cœur des combats

L'idée a l origine du projet s inspire de romans de science-fiction dans lesquels les guerres ne seraient plus disputees que sur des champ de bataille virtuels par simulateurs interposes Selon les besoins le joueur contrôle donc soit un fantassin, soit un vehicule blinde soit un helicoptere de combat Partant d'un bon principe les developpeurs ont essaye de proposer une interface de « gestion » strategique aussi simple que possible, fonctionnant sur le principe du « cliquer-déplacer » des unites Malheureusement le « simple » est devenu « simpliste » et *Wargasm* reclamant une configuration très puissante pour fonctionner, nous le conseillons plus aux amateurs d'action que de strategie ou de commandement tactique D ailleurs ce jeu a obtenu le prix du meilleur jeu d action au Milia d'or a Cannes en fevrier dernier ❒



La grande qualite de *Total Air War* est de proposer deux modules — simulateur de vol et gestion tactique de l'espace aerien — qui tiennent tous les deux le route, la plupart de ce type de jeux « pechant » d'un côte ou de l'autre.

Incroyablement sophistique, *Total Air War* est le plus abouti des jeux de commandement tactique, un simulateur au sens le plus noble du terme !

GUERRE TOTALE

Chaque editeur cherche par ailleurs a « elargir » sa cible en capitalisant sur des moteurs 3D qui lui ont coûté une somme exorbitante en developpement. C'est avec cette idee derriere la tête que DID, auteur des superbes simulateurs de vol *EF2000* et *F22ADF*, a decide de « réadapter » son dernier-ne L'idee première consistait, pour être tres precis, a mettre en place un éditeur dynamique de scénarios et de campagnes Ayant deja integre dans *F22ADF* le concept des appareils de contrôle aérien avance, les fameux AWACS, DID décida de s'en servir comme pierre anguiaire de son « nouveau » ***F22 : Total Air War***

Le joueur se voit ainsi confier le commandement tactique et strategique de l'ensemble des forces aeriennes alliées dans le golfe Persique A l'instar d'un *Harpoon* simplifie, il gere alors par Awacs interposés l'ensemble de la guerre aerienne Il lui est ainsi possible de lancer des patrouilles de défense aerienne, des missions d'interception, d'attaque, de reconnaissance, de bombardement, etc Objectif : mettre à genoux les forces aeriennes ennemies en subissant le moins de pertes possibles. Et devinez quoi, si vous affectez des F22 aux missions, vous pouvez y participer vous-même ! Oui, vous l'aurez compris, *F22 Total Air War* est tout autant un simulateur de vol qu'un jeu de stratégie en temps réel

NOUVELLE GÉNÉRATION

Le produit probablement le plus impressionnant dans ce genre est egalement le plus recent **Rainbow Six** de Take 2 Interactive ! Plante dans l'univers du roman de Tom Clancy, *Rainbow Six* met en scène un groupe d'intervention d'élite destine à combattre les terroristes partout dans le monde Comme dans la plupart des jeux de commandement tactique, le joueur incarne le « cerveau » de l'unite et peut choisir de prendre le contrôle direct de n'importe lequel de ses subalternes Il aurait eté facile de confondre Rainbow Six avec les beaucoup plus classiques *Quake* et autres *Half-Life*

En effet, le moteur du jeu est quasiment similaire, à cette exception près que le joueur ne joue jamais seul, mais toujours au sein d'une équipe du groupe d'intervention (ou des terroristes s'il le préfère) Bien entendu, en temps normal (autrement dit lorsque vous ne jouez pas en multijoueurs) les autres membres du groupe sont contrôles par l'ordinateur Jusqu'a ce jour, aussi efficaces que soient les « Bots » (il s'agit du nom donne aux personnages contrôlés par l'ordinateur dans les jeux d'action 3D), il n'était pas veritablement possible de leur donner d'ordres Rainbow Six a change cet état de fait en bref, vous jouez avec des Bots qui suivent à la lettre les ordres que vous leur avez donne et qui essaient de reagir de leur mieux face a l'imprévu. Le réalisme est saisissant !

Une mission de *Rainbow Six* se decompose généralement ainsi briefing de mission avec presentation des objectifs, choix des membres du groupe d'intervention, equipement desdits membres en fonction de leurs competences, mise en place d'un plan d'action par étape et enfin la mission a proprement parler. Une sorte de *Police Quest Swat 2* en 3D et en vue 1re personne en quelque sorte Pour être tout à fait honnête, absolument. Et avec les mêmes défauts, amplifies par la vue 1re personne En effet, la preparation de chaque mission s'avère longue et fastidieuse (à moins d'être un inconditionnel des casse-têtes) et des que vous lancez la mission (le « Go » fatidique qui ponctue les étapes), il faut courir vite pour suivre le rythme des Bots N'allez pas croire qu'il suffit d'être competent à *Quake* pour vous en sortir Mais tout comme *Police Quest Swat 2, Rainbow Six* ne devoile tout son interêt qu'en mode multijoueurs, auquel cas tous les membres de votre equipe de commandos (ou de terroristes) aura à peu pres le même rythme. Et quand bien même certains soient plus rapides ou plus doués, rien de grave il suffira de les mettre en reconnaissance !

Bien qu'il soit moins récent qu'il y paraisse, le genre commandement tactique en temps reel en est encore à ses prémices et à les detauts de sa jeunesse Il y a fort a parier que nombre d'editeurs vont s'engouffrer dans cette nouvelle breche et nous proposer dans les mois à venir moults jeux de ce type qui ne souffriront plus d'une interface malhabile ou d'une jouabilite douteuse en solitaire. Soit dit en passant, le principal interêt de ces jeux est precisement de commander une equipe réduite, et ils se prêtent donc parfaitement au multijoueurs Voilà qui annonce parfaitement le sujet du prochain numero les jeux par equipe, dedies au multijoueurs ! ❐

FLASHPOINT

Reposant sur le meme principe que *Wargasm*, ***Flashpoint*** d'Interactive Magic devrait s'averer bien plus prometteur Ce jeu, dont la sortie est prévue pour cette ete, utilise pratiquement le méme moteur que les simulations d'I-magic, mais permet au joueur de choisir librement s'il veut combattre a pied ou a bord d un vehicule (au choix char d'assaut helicoptere ou jeep) A l'inverse de *Wargasm* cependant, *Flashpoint* devrait être dote d'un « editeur » de missions completement integre au jeu et qui permettra au joueur d etablir un veritable plan d action en fonction des moyens dont il dispose et des objectifs qui lui ont ete assignes en utilisant le principe des points de navigation et en attribuant a chacun un « timing » precis. A suivre

FLEET COMMAND

Beaucoup plus proche d un *Harpoon* version tactique et tout en 3D ***Fleet Command*** developpe actuellement par Jane's pour Electronic Arts permettra au joueur de prendre la tête d'une flotte de l'US Navy et de la diriger dans differents conflits aeronavals Bien qu il soit peu probable que le joueur puisse « incarner » un pilote ou un canonnier, le souci du detail dont fait généralement preuve Jane's devrait nous assurer le jeu de combat naval tactique par excellence ! (voir nos pages « En pointe »)

Histoire & Collections

QUESTIONNAIRE

Le groupe Histoire & Collections envisageant de publier, dans un proche avenir, un magazine consacre aux produits derives (films, series TV, etc.), le questionnaire suivant est destine a mieux discerner les souhaits et attentes de ses futurs lecteurs afin d'y repondre le plus precisement possible.

1. QUELLES SONT VOS LECTURES FAVORITES ?
- BD
- ROMANS
- MANGAS
- REVUES
- LIVRES D'ART
- AUTRES

2. LISEZ-VOUS DES REVUES TRAITANT DE L'ACTUALITE DU CINEMA, DE LA TELEVISION ?
- OUI
- NON

3. SI OUI, LESQUELLES ?
- STARFIX
- XPOSe
- STARLOG
- SERIES MANIA
- IMPACT
- L'ECRAN FANTASTIQUE
- MAD MOVIES
- SCIENCE FICTION MAGAZINE
- S.F.X
- GENERATION SERIES
- LUCASFILM
- AUTRES

4. LES LISEZ-VOUS :
- A CHAQUE PARUTION
- OCCASIONNELLEMENT
- PAR ABONNEMENT

5. SI OCCASIONNELLEMENT, POURQUOI ?
- INTERET DU CONTENU
- PRIX TROP ELEVE
- AUTRES RAISONS

6. A QUEL PRIX SERIEZ-VOUS PRET(E) A ACHETER CE TYPE DE REVUE ?
- DE 20 F A 30 F
- DE 31 F A 40 F

7. QUE RECHERCHEZ-VOUS DANS CES REVUES ?

8. QUELLES RUBRIQUES AIMERIEZ-VOUS TROUVER DANS CE TYPE DE REVUES ?
- PRODUITS DERIVES
- ACTUALITE CINEMA
- ACTUALITE SERIES TV
- DOSSIERS (STARWARS, X FILES, STAR TREK, etc.)
- EVENEMENTS
- INTERVIEWS
- AUTRES

9. ETES-VOUS INTERESSE(E) PAR LES PRODUITS DERIVES ?
- OUI
- NON

10. SI NON, POUR QUELLES RAISONS ?
- MANQUE D'INFORMATION
- MANQUE D'INTERET
- PRIX TROP ELEVE
- AUTRE

11. SI OUI, ETES-VOUS COLLECTIONNEUR DE PRODUITS DERIVES ?
- OUI
- NON

12. CONSACREZ-VOUS UN BUDGET PARTICULIER AUX PRODUITS DERIVES ?
- OUI
- NON

13. SI OUI, IL EST DE :
- – 500 F/MOIS
- DE 500 F A 1 000 F/MOIS
- PLUS DE 1 000 F

14. OU ACHETEZ-VOUS ?
- MAGASINS
- VPC
- FRANCE
- ETRANGER

15. COMBIEN D'OBJETS POSSEDEZ-VOUS ?

16. QUELS TYPES DE PRODUITS DERIVES ACHETEZ-VOUS ?
- FIGURINES
- GADGETS
- VIDEOS
- JEUX
- JEUX VIDEOS
- MUSIQUE
- MAQUETTES
- FIGURINES PUBLICITAIRES
- VETEMENTS
- AUTRES
- TRADING CARDS

17. AVEZ-VOUS DES DIFFICULTES A VOUS TENIR AU COURANT DES NOUVEAUTES ?
- OUI
- NON

18. SI OUI, POURQUOI ?

19. QUELLES SONT VOS SOURCES DE RENSEIGNEMENT ?
- REVUES
- MAGASINS
- FABRICANTS
- AUTRES

20. SERIEZ-VOUS INTERESSE(E) PAR UNE REVUE CONSACREE EN PARTIE AUX PRODUITS DERIVES ?
- OUI
- NON

21. QUELS TYPES D'INFORMATIONS AIMERIEZ-VOUS Y TROUVER ?
- SAGAS NOUVELLES (X FILES, FRIENDS, ETC.)
- SAGAS ANCIENNES (LE PRISONNIER, COSMOS 1999, ETC.)
- GRANDS CLASSIQUES (STARWARS, STAR TREK, ETC.)
- LES HEROS (SUPERMAN, BATMAN, ETC.)
- NOUVEAUX PRODUITS DERIVES
- NOUVEAUX FILMS, SERIES TV
- NOUVEAUX LIVRES
- AUTRES

22. QUEL AGE AVEZ-VOUS ?
- DE 15 A 20 ANS
- DE 21 A 30 ANS
- DE 31 A 40 ANS
- PLUS DE 40 ANS

23. QUELLE EST VOTRE ACTIVITE ?
- LYCEEN
- ETUDIANT
- AGRICULTEUR
- ARTISAN, COMMERCANT
- OUVRIER
- EMPLOYE
- FONCTION PUBLIQUE
- PROFESSION LIBERALE
- CADRE SUPERIEUR
- CHEF D'ENTREPRISE

24. DANS QUELLE VILLE HABITEZ-VOUS ?
- VILLE DE – 3 000 H.
- VILLE DE 3 001 A 20 000 h.
- VILLE DE 20 001 A 100 000 H.
- VILLE DE + DE 100 000 h.

25. DANS QUELLE REGION HABITEZ-VOUS ?
- PARIS
- REGION PARISIENNE
- PROVINCE
- DOM/TOM

26. VOS COMMENTAIRES EVENTUELS :

(A compléter facultativement)

NOM ....

Prénom ....

Adresse ....

Renvoyez ce questionnaire à l'adresse suivante :
Histoire & Collections. Séverine Piffret
5, avenue de la République. 75541 Paris cedex 11

APRÈS avoir bouleversé les bases même du jeu informatique avec *Sim City* et après la demi-réussite de *Sim City 2000*, Maxis nous propose une nouvelle fois d'endosser le difficile rôle de maire. Disons-le tout de suite, *Sim City 3000* atteint ses objectifs : intérêt, clarté et plaisir de jeu.

Par Laurent-Xavier LAMORY



Toute la renommee de la societé Maxis repose, il faut bien le reconnaître, sur quelques titres devenus aujourd'hui legendaires Car cela fait bien des années que les nouveaux Sims laissent toujours un peu sur sa faim, manquant à chaque fois de quelques ingredients pour atteindre sinon la perfection, mais tout du moins l'excellence Mais voila que surgit *Sim City 3000* qui enfin, apporte à l'utilisateur toutes les ameliorations qu'il pouvait en attendre La legende continue

LA PHILOSOPHIE « SIM »

Quasiment tous les Sims « quelque-chose » se placent dans une categorie a part dans le vaste univers des jeux videos Leur principale difference avec tous les autres jeux vient du fait que justement ce ne sont pas precisément des jeux. Mais plutôt des « jouets » Car d'une maniere générale les Sims ne proposent pas de veritables buts, ni même d objectifs precis, laissant le joueur faire ses propres experiences ainsi que la liberte de definir lui-même ses conditions de victoire Cette philosophie peut surprendre et certains ne s y font jamais, preferant se tourner vers des jeux a la structure plus « classiques » Pour plus de precisions sur l'ensemble des Sims, veuillez consulter le dossier les concernant dans *CyberStratege* n° 7

Pour leur part, les differentes versions de *Sim City* vous placent au poste de maire d'une petite ville que vous devez développer afin d'en faire une megalopole planetaire digne de Star Trek – ou un enfer suburbain proche de Blade Runner – ou un regroupement de communautes rurales – ou encore un havre de paix pour retraites aisés De toute maniere c'est vous qui decidez

Mais même si vous possedez des pouvoirs quasiment illimites, il reste un facteur qui echappe a votre contrôle les sims Les sims sont les habitants electroniques de votre cite et leur principal soucis dans l'existence est de vivre dans les meilleures conditions possibles S'ils ne sont pas contents, ils vont tout simplement vivre ailleurs, vous laissant sans habitants, donc sans taxes et par consequent sans revenus, ce qui empêche tout nouveau developpement. Votre tâche consiste donc a amenager le terrain au mieux afin d'attirer les sims et tout faire pour contenter leurs nombreux desirs

Pour simplifier, la premiere moitie de votre travail consiste à definir des zones, qui peuvent être d'habitation commerciales ou industrielles, et d'attendre que les sims viennent s'y installer La deuxieme moitié de vos efforts, et non la moindre, concerne la gestion des infrastructures moyens de communication (trains, voirie, etc-), protection civile (pompiers et police), bâtiments administratifs, gestion des budgets attribues aux acteurs municipaux ainsi que montant des diverses taxes, principale source de revenus



EUGÈNE, NOUVEAU MAIRE DE CYBER CITY !

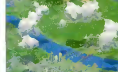
Une nouvelle fois, *CyberStratege* a fait appel a son Agent special d investigation ludique, le fidele Eugene Duraton, en l'envoyant occuper le siege vaquant de maire d'une nouvelle metropole de la Sim Republique : Cyber City Ce rôle lui convient parfaitement car il a deja occupé ce poste avec succes a plusieurs reprises dans le passe Comme cette importante fonction ne lui laisse guere le temps de rediger un article pour la redaction, nous nous contenterons de consulter son journal celui-ci suffisant amplement pour analyser les multiples possibilites de cet excellent logiciel

En titre **Le quartier des affaires, avec a droite la copie (presque) conforme de notre celebre Tour Monparnasse.**

● Journal du maire Eugene, 17 février 1899

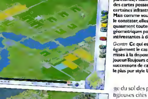
Mon arrivee et mon installation se sont bien deroulees Apparemment ce type de travail ne manque pas car les autorites locales m'ont proposé plusieurs postes En premier lieu ils m ont fait visiter quelques villes déjà developpees, du petit village rural a la grande metropole Mais je ne les ai pas trouvees specialement interessantes car trop proche du modele américain, c'est-à-dire bâtie selon des plans reguliers generalement des suites de carrés dediés aux principales activites

Toujours dans l'idée de me faciliter la tache



Vue eloignée de Cyber City ; même les nuages sont au rendez-vous. Mais rassurez-vous, ils ne sont là que pour faire joli.





A gauche **Pour les plus paresseux, Maxis propose des cartes possédant déjà certaines infrastructures. Mais comme vous pouvez le constater, elles sont quasiment toutes trop géométriques pour être intéressantes à développer.**

Ci-contre **Ce qui est également le cas des villes mises à la disposition du joueur. Toujours des successions de carres dans le plus pur style US, beurk !**

(croient-ils) ils m'ont ensuite fait decouvrir de vastes regions inhabitées mais où un important travail de preparation a deja ete effectue. Un grand nombre de zones y sont predefinis et quelques infrastructures (comme l'alimentation electrique) misent en place : ce qui, m'ont-ils dit, donne au nouveau maire le temps de s'adapter à ses fonctions tout en observant l'installation des premiers sims de la cite. Mais une fois encore j'ai pu noter un manque réel d'imagination et de fantaisie dans les modeles qui m'ont été proposes. Toujours trop de carres, comme s'ils faisaient passer l'optimisation de leurs projets avant le plaisir de s'en occuper. Mais ou est donc le sympathique semblant de désordre de nos villes europeennes, résultat de leur longue et riche histoire...

Ce n'est qu'ensuite que les choses ont commencé a devenir vraiment interessantes. Car j'ai eu le plaisir de survoler plusieurs paysages totalement vierges de toute implantation, mais rebâtis a l'image du sol des plus prestigieuses cités de notre planete, comme Paris, Londres, Moscou, Hong Kong, Tokyo, etc. ; ainsi que bien sûr bon nombre de villes américaines. Ce n'est qu'après quelques hesitations que je me suis decide a m'installer sur un terrain totalement vide, afin de pouvoir m'exprimer le plus librement possible.

J'ai pu ainsi choisir la surface de ma zone (de minuscule a quatre fois la taille des précédentes cartes de *Sim City 2000*), le nombre de bord donnant sur la mer et si elle est traversee par un fleuve ou dominée par une montagne. J'ai pu egalement choisir le pourcentage d'eau, de denivellations et d'arbre ; la difficulte, a laquelle sont liees les finances de depart et le niveau de mecontentement des sims, et la date de depart de mon mandat, dont le seul interêt est la limitation des structures disponibles. Pour en finir avec les preparatifs, les multiples paramètres d'affichage de la simulation permettent de l'adapter a tous les types (modernes) de machines.

Une phase essentielle : le reglage des differents budgets alloués aux services municipaux. Sachez faire des economies car certaines structures coûtent très chères.

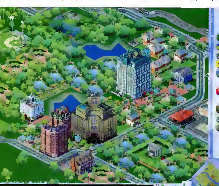
Ci-dessus **Les graphismes sont magnifiques, la vue la plus rapprochée vous permettant presque d'entrer dans l'intimite des petits sims**

● Journal du maire Eugene, 1er janvier 1900

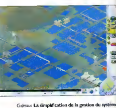
Mon premier jour de travail a ete long, car l'une des grandes force de la Sim-République est sa capacite a pouvoir litteralement figer le temps afin d'avoir la possibilité de se consacrer pleinement et efficacement à sa tâche. C'est donc dans l'espace d'une seule journée qu'est né le squelette de Cyber City ! Il se constitue d'une zone destinee à l'habitation, situee a côte d'une zone plus petite où viendront s'installer les commerces et plus tard le tertiaire. A une bonne distance de là, j'ai préparé la future zone industrielle où la plupart des sims viendront travailler.

Pour chaque type d'implantation il est possible de choisir entre trois niveaux de densite (contre deux dans la version precedente), ce qui offre une plus grande variete dans l'urbanisation de la cité.

Ci-dessous **Avec un peu d'effort, il est possible de créer de véritables petits coins de paradis destinés au logement des citoyens les plus aisés.**







Ci-dessus **La simplification de la gestion du systeme de distribution d'eau et du reseau electrique est une innovation majeure de *Sim City 3000***

Ci-contre **Les voies en diagonal permettent de varier le decor, même s'il n'est pas toujours evident de construire autour d'elles Et il est de plus impossible de les faire se croiser**

Pour l'instant, une simple route suffit a relier les divers secteurs, les sims adorant utiliser leur voiture (american way of life oblige)

Apres vient l'implantation de l'alimentation en energie J'ai opté pour une centrale a charbon, un monstre crachant suie et cendres, mais dont le coût relativement faible n'a pas trop ampute mon maigre budget. Placee au-dela de la zone industrielle en raison de l'abondante et dangereuse pollution qu'elle genere, il est obligatoire d'elever une ligne à haute tension afin d acheminer le courant vers les zones urbanisées , une deuxieme ligne est necessaire pour faire la jonction entre les industries et ce qui deviendra un jour le centre-ville Bonne nouvelle, la gestion de l'alimentation electrique est beaucoup plus simple que par le passe Il n'est plus necessaire de veiller a la connexion de chaque quartier, car le courant se transmet désormais de zone en zone sur une distance de deux cases (c est ce que m'ont dit les ingenieurs, mais l expérience semble montrer qu'il s'agit en fait de quatre cases), ce qui permet le franchissement des voies de communication ou de tout autre obstacle Seules les lignes à haute tension servent a acheminer le courant à longue distance, ce qui represente un net progrès dans le plaisir de la gestion urbaine

Il en va presque de mème pour les services d'eau, ou seule la mise en place des canalisations principales doit être planifiee, ces dernieres assurant la distribution dans un rayon de sept cases La seule difference avec la distribution d'electricité vient du fait que l'eau ne se « transfert » pas de zone en zone, obligeant de fait a s occuper un minimum du reseau d'eau Ces progres sont une avancee majeure dans la gestion de la ville, en la simplifiant sans enlever l'interêt de ces infrastructures

Mais alors que je croyais être fin pres a relancer la machine, ma conseillere en environnement, Julie Monpré, m'a rappele à l'ordre en me signalant que cette nouvelle generation de sims produisait de grandes quantites de dechets, dont il fallait absolument s'occuper d'une maniere ou d'une autre si l'on ne voulait pas les voir s'accumuler sur les trottoirs de la ville J'ai donc mis en place une zone d enfouissement, plus communement appelee decharge publique, destinée à accueillir les immondices urbains afin de preparer leur lente decomposition et avant la construction de structures plus efficaces quand elles seront disponibles Enfin, je peux couper le ruban inaugural en compagnie de mes sept conseillers et des quelques sims deja arrives a Cyber City !

● Journal du maire Eugene, 25 août 1907

Mes premieres années d'exercice ont eté concluantes Les sims viennent nombreux et la ville commence a prendre vie Je peux les voir deambuler le long des avenues et utiliser leurs vehicules pour vaquer a leurs occupations Ils sont trognons comme tout ! Pour l'instant tout va bien les petits problemes d'une agglomeration de cette taille sont faciles à gérer et en cas de besoin mes conseillers sont la pour m'aider Un telescripteur fait defiler les nouvelles (bonnes et mauvaises) sur l ecran de mon bureau et un simple clic de mon mulot suffit a ouvrir une fenètre de communication avec les personnes concernees

LES OPERATIONS DELICATES

1 - Les fermes

Il est desormais possible de batir des exploitations agricoles mais leur implantation pose parfois quelques problemes Voici donc comment proceder si vous voulez voir surgir les fameuses granges rouges si typiques du paysage americain Vous devez d abord choisir un endroit plat situe relativement loin de la cite et sans aucune trace de pollution Comme cela est indique dans la documentation les fermes se bâtissent sur de la zone industrielle a faible densite Formez un carré mesurant au minimum 8 x 8 et au maximum 18 x 18 , il doit être relie par le courant et par une route qui doit au minimum longer un côte entier mais sans faire le tour complet de la zone

Laissez le temps tourner et préparez-vous a agir Car s'il arrive qu'une ferme apparaisse directement, il se peut egalement que des industries « normale » s implantent sur le terrain Dans ce cas, rasez et rasez encore jusqu à obtention d'une exploitation agricole cela peut parfois prendre un certain temps Declassez ensuite les cases non utilisees Agissez de même si en cours de jeu des cases de la ferme sont remplacees par des industries D'apres les concepteurs, ce type d'industrie n'a pas besoin d'être relie au systeme d'alimentation en eau pour fonctionner ce qui semble être vrai Mais dans ce cas le telescripteur vous annonce sans cesse que des sims sont coupes du reseau d eau , le seul moyen d'éviter ce fatiguant message est de les fournir en eau

2 - Les ponts

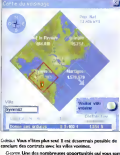
Il peut parfois sembler difficile de construire un pont, quel que soit son type Pour vous faciliter la tâche sachez que leur base utilise plusieurs cases (jusqu a 5) et qu'il est generalement necessaire d utiliser les differents outils de transformation du terrain afin de bien preparer les [illegible] a leur implantation

3 - Les ports et les aeroports

Si vous avez effectue des modifications de ces infra[illegible]tures et que l ordinateur semble avoir du mal a [illegible]dre en compte vos changements, rasez toutes les structures et laissez la machine reconstruire l ensemble de la zone

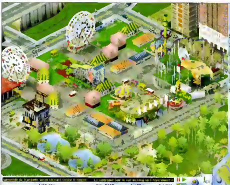


Une autre nouveaute : les fermes. Ou comment donner un air champêtre à votre cite.



Ci-dessus **Vous n'êtes plus seul Il est desormais possible de conclure des contrats avec les villes voisines.**

Ci-contre **Une des nombreuses opportunités qui vous sont proposées un parc d'attraction.**



C'est de cette manière que j'ai été prevenu qu'il fallait rapidement mettre en place un commissariat et une caserne de pompiers afin d'assurer les protections vitales pour mes concitoyens. Mais cela ne grève pas trop mes finances, le budget qui leur est alloué étant modifiable en fonction des besoins. Je pense qu'il est bientôt temps de lancer la construction d'une école si je veux former les nouvelles generations et obtenir ainsi du personnel qualifie pour les industries de pointe.

A l'écart de la ville, j'ai permis la construction de fermes destinees à alimenter les marches de produits locaux, marchés qui attirent des flots de touristes. Bonne nouvelle ! une delegation de sims contents de mon travail sont venus me voir afin de me presenter les plans de ma nouvelle demeure. Je pense que je vais la placer au sommet de l'une des collines qui domine la ville.

● Journal du maire Eugène, 7 novembre 1926

Cyber City continue de s'etendre a un rythme soutenu. Cet afflux constant de population commence a generer de multiples problèmes et ce sont des dizaines de pétitions qui viennent s'amonceler sur mon vaste bureau. La mise en place d'un système de bus n'a pas suffit à resorber l'intense circulation qui engorge les axes principaux. Mes ingenieurs travaillent en ce moment même a l'implantation d'un reseau ferroviaire qui, je l'espere, permettra de resoudre ce problème.

Regulierement mes conseillers et les diverses ligues de la ville viennent me proposer des nouveaux arrêtés qui le plus souvent amenent a de nouvelles depenses ; les rares qui rapportent de l'argent ne font guere plaisir a mes administres. Les services des travaux publics viennent de finir la construction de la route en direction d'une ville voisine ; cela devrait augmenter de façon notable le commerce de Cyber City.

Par ailleurs le maire voisin vient de prendre contact avec moi. Il désire acheminer dans notre commune une partie de ses ordures, accompagnees evidemment de sommes d'argent conséquentes. Ma decision fut vite prise malgre les protestations vehementes des groupements écologistes. Mais ces fonds supplementaires vont pouvoir financer des transports en commun et attirer des industries moins polluantes. Car les zones industrielles sont de veritables injures a la beaute, remplies de bâtiments immondes et sales que nous essayons vainement de dissimuler derriere des rideaux de vegetation. Heureusement que l'ensemble des cartes et tableaux accessibles permettent, en conjonction avec les cinq niveaux de zoom et les multiples possibilités d'affichage, d'apprehender l'ensemble des facteurs qui influent sur la bonne marche de la cite. Je dois me lever tôt demain afin de préparer l'inauguration de l'hôtel de ville, nouveau cadeau de mes gentils sims.

● Journal du maire Eugene, 8 mai 1968

Enfin ! La nouvelle autoroute faisant le tour de la ville vient d'être terminee. Cela fait plus dix ans que sa construction engloutit le budget annuel de la cite. Mais cette voie de communication surelevee qui attire atrocement le regard va liberer le centre ville et soulager les trains bondes. Il est clair que l'extension de la ville au-dela de cette « barrière » va demander de nombreuses réunions des urbanistes, qui me parlent déja de la construction d'une ligne de metro dont je n'ose imaginer le coût total.

Nous entretenons de bons rapports avec nos voisins, échangeant selon les besoins les dechets, l'eau ou l'electricite (evidemment apres avoir mis en place les connexions idoines). Encore une bonne nouvelle : il est desormais possible de « classer » les bâtiments afin de les « figer » et d'empêcher ainsi toute transformation ulterieure ; c'est ce que j'ai fait avec les plus belles maisons de la ville, situees sur les bords du lac, ainsi qu'avec l'immense tour commerciale qui vient d'etre terminee. Son ouverture (en grandes pompes) a porté un coup très dur a l'ensemble des petits commerces qui avaient bien profite de la construction du port donnant sur la mer.

Je pense qu'il est temps de preparer les plans d'un aeroport pour relancer la machine commerciale avec le reste du sim-monde. Le metro attendra ! Un épais rapport vient de m'apprendre la creation d'une nouvelle source d'energie : le nucléaire, une energie abondante et non polluante... tant que le reacteur n'explose pas ! Mais nos vieilles centrales au fuel, au gaz et au charbon commencent à donner des signes de fatigue et suffisent à peine a couvrir les besoins de la ville ; sans compter l'abondante pollution directe qu'elles génerent, que ce soit au niveau de l'air ou de l'eau.

Heureusement que de nouveaux arrêtes viennent mettre un frein aux impuretes qui souillent Cyber City, au detriment hélas des finances de la ville. La manne vient toujours du traitement des detritus de notre riche voisin, que nous gerons

Conseillers
Conseillère en Environnement
Liste des petitions
▸ Syennoz a de l'eau à revendre
▸ Pont la Riviere propose d'acheter nos ordures

A gauche **Vos fidèles conseillers vous guident dans la plupart de vos decisions. Mais ils ne sont pas toujours d'accord entre eux...**

A droite **Quand le dessus devient trop encombré, pensez à utiliser le dessous. Cela revient cher mais l'investissement en vaut la peine.**

sont trop de problemes Cette imposante rentrée d'argent nous permet de maintenir un solide niveau d'etude et de sante à nos citoyens, augmentant par là même le climat psychologique de ville ; les postes de police ne sont heureusement pas le seul moyen de lutter contre la criminalité, d'autant que l'arrêté sur la legalisation des jeux d'argent à tendance a sérieusement la faire grimper L'importation d'ordures etrangeres nous a également evite d'avoir recours à un prêt, remboursable sur dix ans a un taux de 50 %, sans possibilite de remboursement par anticipation On vient de me signaler des mouvements de protestation dans la nouvelle universite J'espere qu'ils ne troubleront pas l'ordre public...

Les autoroutes font partie integrante du rêve américain. Sachez les connecter efficacement au reseau routier deja en place.

● Journal du maire Eugène, 12 décembre 2000

Cyber City va bientôt fêter son sim-siecle d existence et nous sommes toujours en phase d expansion La ville a subi quelques catastrophes, dont un tremblement de terre, mais l'attention donnee aux signes avant-coureurs a permis de déclencher assez tôt les sirènes d'alarme afin que les habitants aient le temps de se mettre a l'abri Nous remplaçons progressivement les industries lourdes par des industries « propres » et la fin de siecle voit le tertiaire se développer rapidement Je viens de donner mon accord pour la construction du sixième monument de la ville, la tour Montparnasse, choisie parmi une liste de monuments planetaires comme la Tour Eiffel, le Taj Mahal, les Pyramides ou encore Trafalgar Square, ainsi bien entendu que bon nombre de construction americaines, moins connues chez nous

Chaque cite de la sim-republique a ainsi le droit de bâtir dix monuments prestigieux (encore que je trouve les deux parties de la prison d'Alcatraz d'un goût douteux et les ruines de Fort Alamo pas vraiment captivantes). En ce qui concerne les infrastructures, de nouvelles technologies plus efficaces font leur apparition au fil des decennies, principalement dans les domaines de la production d'energie et du traitement des dechets, ce qui oblige a regulierement revoir ses strategies de developpement

SIM CITY SUR LE WEB

Au moment ou vous lirez ces lignes, Maxis devrait avoir termine son programme permettant de dessiner ses propres bâtiments Il est logique de penser que de nombreux amateurs vont s'atteler a la tâche et rapidement nous proposer des graphismes tres varies, allant des designs futuristes a esperons le des architectures plus « de chez nous », comme les magnifiques immeubles parisiens chers au baron Hausmann Mais en attendant, il est dejà possible de trouver de nouvelles cartes et de nouveaux monuments sur le site de Sim City (**simcity com**) et sur ceux de quelques mordus. Comme aujourd'hui le succes d un jeu se mesure en grande partie à sa présence sur Internet *Sim City 3000* semble bien débuter sa carrière complez sur *CyberStratege* pour vous tenir au courant



Ci-dessus **Vous avez également accès à de multiples options d'affichage du terrain pour appréhender en temps reel les difficultes inherentes aux grandes cites.**

Ci-contre **Les concepteurs se sont arranges pour rendre les industries lourdes vraiment indésirables. Heureusement qu'il est possible a l'aide de decrets d'attirer des industries plus propres.**

Bientôt le 1er janvier 2001 C'est avec une grande fébrilite que l'ensemble de la population prepare la gigantesque cerémonie destinee a fêter l'avenement de 3e millenaire Celui-ci devrait être pour Cyber City le debut d'une nouvelle ère de prosperite et de construction Du moins tant que je contente les multiples souhaits de mes petits sims !

Sur ces sages paroles, laissons là notre ami Eugene qui semble bien parti pour passer encore de longues nuits blanches devant l'ecran de son ordinateur Il est a noter que pour la première fois de leur longue histoire, les compositeurs de chez Maxis ont realises des musiques qui peuvent être ecoutees plus de 30 secondes sans devenir fou !

En conclusion, Sim City 3000 est une mise a jour reussie pour qui aime le concept, et qui justement reste completement dans le concept des Sims. Les principaux reproches portent sur sa quasi intemporalité, sa structure beaucoup trop modelée sur le modele americain, sa totale absence de profondeur politique, ainsi que son deroulement qui peut sembler repetitif pour les non inities On peut egalement lui reprocher l'absence d'une veritable aide en ligne, remplacee par les commentaires des conseillers, qui sont parfois un peu succincts pour résoudre certaines situations délicates

Bref, même si certains joueurs resteront toujours hermétiques à l'approche toute particuliere des « Sims », et si d'autres seront de toutes façons peu interesses par une simulation « pur et dur » de gestion urbaine, *Sim City 3000* est un produit à acheter les yeux fermes ! ❐



SIM CITY 3000

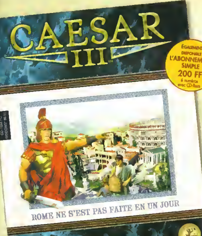
Qualites un tres grand Sim City, vraie 3D clarté de la simulation, richesse des structures, interface (presque) exemplaire

Defauts absence d'un editeur de carte et de scenarios.



ABONNEZ VOUS A CYBER STRATEGE

ET BATISSEZ LA VILLE ETERNELLE !



Bon à découper (ou à photocopier) et à renvoyer avec votre règlement à :

HISTOIRE & COLLECTIONS
5, avenue de la République,
75541 Paris Cedex 11
Tel 01 40 21 18 20
Fax 01 47 00 51 11

Six numéros de CYBERSTRATEGE	234 FF
Le jeu CAESAR III	349 FF
Total :	~~583 FF~~

Notre offre : 445 FF SEULEMENT !
Economisez 133 FF !

Caesar III : jeu CD-rom PC. Nécessite un Pentium 90 ou supérieur avec 16 Mo et un lecteur 4x. Fonctionne sous Windows 95 ou 98. Jeu et manuel en français.
Envoi du jeu sous un mois après commande, en envoi recommandé : + 39 FF

LES ANCIENS NUMÉROS DE CYBERSTRATÈGE



N°1 - Dossiers : Caesar II, Fantasy General, Stalingrad, Steel Panthers II. **Le CD-rom** : scénarios Steel I et II. Patchs : Steel II, MAX, HM&M 2. **Présentations** : Battleground Antietam, Masters of Orion...

N°2 - Dossiers : Masters of Orion II, Battleground Waterloo, Steel Panthers II (2), MAX. **Le CD-rom** : scénarios Steel II, Age of Rifles. Patchs : Masters of Orion II, Steel I. **Présentations** : CBoA, Warlords III

N°3 - Dossiers : Civilization II, Age of Rifles, Civil War Generals, Great Battles of Alexander. **Le CD-rom** : campagne et scénarios pour Steel II. Patchs : Civ II. **Présentations** : Close Combat 2, Age of Empires...

N°4 - Dossiers : Close Combat 2, Warlords III, X-Com 2, Battleground Napoleon, Steel II (3). **Le CD-rom** : 20 scénarios Steel II, Patch X-Com. **Présentations** : Age of Empire, Steel III, Front de l'Est, Operation Panzer

N°5 - Dossiers : La Bataille des Ardennes, Battleground Secession, Close Combat 2, Steel II (4), le combat naval, jeux Mac. **Le CD-rom** : campagne et scénarios Steel I et II, MAX, Age of Rifles...



N°6 - Dossiers : Great Battles of Hannibal, Total Annihilation, Close Combat 2, Operation Panzer, Myth, HM&M II, jeux budget. **Le CD-rom** : scénarios Steel II, Dark Reign, MAX. Patchs : Waterloo, Operation Panzer

N°7 - Dossiers : Operation Panzer (2), Front de l'Est, Civilization II. **Le CD-rom** : scénarios et campagne Steel I et II, Front de l'Est, Civilization II. **Présentations** : Starcraft, Les Grandes Batailles de César, Front de l'Est...

N°8 - Dossiers : Ages of Rifles, Front de l'Est, Dark Omen, Civilization II (2). **Le CD-rom** : scénarios Age of Rifles, Steel II, Civ 2. Patchs : Battleground, Front de l'Est, Achtung Spitfire, Steel II



N°9 - Dossiers : Civilization II, Cryo Interactive, Rebellion (2), Steel II (2). **Le CD-rom** : scénarios Age of Rifles, Steel II, HM&M 2, Civ 2, campagnes OAoW et Steel II. **Présentations** : OAoW, Mech Commander

N°10 - Dossiers : Civilization II (4), Operational Art of War (1), Steel 2 (3), Mech Commander. **Le CD-rom** : scénarios Civ II, Warhammer, Steel II, OAoW, Front de l'Est, Age of Empires. Patchs : Steel II, GBoH, OAoW, Civ II.

N°11 - Dossiers : Civilization II (5), Operational Art of War (2), Caesar III, Anno 1602, les jeux urbano-stratégie. **Le CD-rom** : scénarios Civ II, Steel II, OAoW, Front de l'Est, HM&M II, Age of Rifles. Patchs : CC2, Steel II

● JE M'ABONNE POUR UN AN A *CYBERSTRATEGE*

Pour 6 N^os^ **(à partir du N° 13) :**

❒ **Formule avec jeu.** Abonnement d'un an à ***CyberStratège*** (6 numéros avec CD-Rom) + le jeu ***Caesar III*** — France **489 F** (dont 39 F de port) — Autres pays **529 F** (dont 39 F de port)

❒ **Formule simple.** Abonnement d'un an à ***CyberStratège*** (6 numéros avec CD-Rom) — France **200 F** (30,49 €) — Autres pays **240 F** (36,59 €)

● JE SOUHAITE RECEVOIR LES NUMEROS SUIVANTS *(cercler les numéros choisis)* **:**

N° 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 .... chaque **39 FF** (5,95 €)

Nom .... Ville ....

Prénom ....

Adresse ....

Code Postal .... Pays ....

Ci-joint mon règlement de .... FF — *Cyber 12*

par ❒ Chèque bancaire
❒ Mandat

❒ Carte bancaire n° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

expirant en |_|_| |_|_| Signature

Si vous êtes déjà un fidèle d'Histoire & Collections, merci de préciser votre numéro d'abonné/client (voir en haut à droite de l'étiquette-adresse)

Numéro ....

SUITE logique et attendue de *Civilisation II*, *Alpha Centaury* reprend tous les éléments du légendaire jeu de Sid Meier, cette fois dans un contexte strictement futuriste. Le joueur est invité à construire un nouveau modèle de société : à vous de bâtir l'Utopie de vos rêves !

Par Bertrand BIMONT



En titre. **Une intense activité regne chez Morgan Corporation : les ingenieurs terraforment la surface hostile d'Alpha Centaury**

2060, alors que la Terre sombre dans le chaos et la guerre un vaisseau spatial, l'*United Nation Starship Unity*, s'élance dans l'espace avec a son bord un petit groupe de colons en direction de l'étoile Alpha du Centaure.

Ce vaisseau emporte avec lui, telle une arche de Noe, tous les espoirs de l'humanite dans un monde

ALPHA CENTAURY

CIVILIZATION DANS L'ESPACE !

nouveau. Mais, au cours du voyage, des desaccords ne tardent pas à survenir entre les colons, qui se séparent alors en sept factions ayant chacune sa propre vision du monde et son ideologie.

Alpha Centaury est un jeu de gestion-strategie au tour par tour qui reprend très largement les principes du legendaire *Civilization II*. En tant que chef charismatique d une des sept factions ayant atterri sur une des planetes du systeme Alpha du Centaure, vous devez mener votre faction sur les chemins de la felicite, de la richesse et de la connaissance. Vous aurez à gerer un nombre tres important de parametres, tels que la croissance démographique, la production industrielle, la recherche scientifique, la constitution d'une armée, la terraformation et la colonisation du sol, la recherche du bonheur, la politique economique, la diplomatie ou l'espionnage...

Chaque faction dispose au debut du jeu de caracteristiques particulieres qui reflètent sa conception du monde ainsi que les moyens qu elle est prête a mettre en œuvre pour arriver a ses fins. Les Spartans sont militaristes et croient aux vertus de la discipline, les Gaians sont écologistes et souhaitent se developper en harmonie avec la planete, les fideles de Morgan prônent une société capitaliste et industrielle, etc. Le joueur dispose alors de 400 a 500 tours, en fonction du niveau de difficulte, pour imposer sa domination.

DEVENIR LE MAÎTRE D'ALPHA DU CENTAURE

L objectif du jeu est la suprématie planetaire et celle-ci peut être atteinte de differentes façons. Tout comme dans *Civilization II*, la victoire s exprime en terme de points, et quelle que soit la methode utilisee pour atteindre la victoire, la satisfaction personnelle du joueur passera par l obtention du plus gros score possible. Les facteurs de base pour l'attribution des points sont la quantite de population, de commerce, de technologie et de projets secrets (qui correspondent aux merveilles du monde de Civ). En fonction du type de victoire et du niveau de difficulte, on ajoute un certain nombre de points a ce total.

Alpha Centaury propose quatre types de victoire :

– la victoire transcendantale (+ 2 000 pts). On y parvient par la construction du projet « ascension transcendantale » qui exprime l'accomplissement spirituel de l'humanite. Pour y parvenir il faut avoir découvert l essentiel des technologies ;

– la victoire diplomatique (+ 1 200 pts). Elle s'acquiert si vous réussissez a vous faire elire gouverneur suprême au conseil planetaire ;

– la victoire militaire (+ 1 000 pts). Lorsque vous avez eradiqué les autres factions... C'est la plus facile a obtenir mais aussi la moins interessante en terme de points ;

– la victoire economique (+ 1 200 pts). Il s'agit de mettre en place un « marche énergetique global » qui represente virtuellement la capacité d un joueur à « acheter » toutes les villes de la planete.

Le principe de victoire reste commun a

Deux bombardiers en vol vers leur base. Admirez le graphisme, c'est tout de même tres moyen...



L'aide en ligne est remarquable, c'est même la chose la mieux faite du jeu !

Civilization II, mais Alpha innove en nous proposant de nouvelles manières de terminer le jeu. On peut maintenant gagner sans être entraîné dans une course scientifique obsédante ou dans une pénible et fastidieuse conquête. Les nouvelles conditions de victoire, diplomatique ou économique, élargissent le champ du jeu et introduisent un facteur d'incertitude supplémentaire dans la conclusion de la partie.

UNE DIPLOMATIE TRÈS ENRICHIE

La diplomatie est un élément déterminant dans une partie d'*Alpha Centaury*. Tout comme dans Civ II, les relations internationales sont basées sur des traités entre les factions qui autorisent ou interdisent certaines actions politico-militaires. Des les premiers contacts avec les autres factions l'appareil diplomatique se met en place afin de définir les relations entre les puissances.

La « trêve » est l'accord de base. Il n'impose aucune limitation aux deux parties qui peuvent se déclarer la guerre à tout moment. Le « traité d'amitié » est un traité de non agression qui empêche les unités adverses de se promener dans votre empire et de gêner vos communications. Le « pacte de fraternité » est une alliance qui n'implique pas une déclaration de guerre automatique aux ennemis de vos amis avec libre circulation des unités sur le territoire allié et possibilité d'empilement commun. La « Vendetta » enfin est le terme qui désigne une situation de guerre entre deux parties.

La conclusion d'accords entre le joueur et les factions contrôlées par l'ordinateur dépend de facteurs qui ressemblent à s'y méprendre à ceux de *Civ II*. Pour obtenir un traité, il faut accepter d'échanger des connaissances scientifiques ou des fonds. Plus vous partagez, plus les autres factions sont tolérantes et, au contraire le refus d'échanger peut mettre fin à un traité et provoquer une guerre. « L'amitié » de vos adversaires est aussi inversement proportionnelle à votre force. Disposer d'une avance technologique importante devient vite une source de conflit.

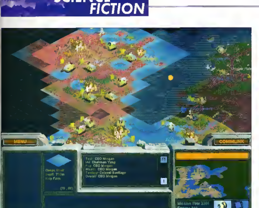
Les traités sont intéressants à double titre. Ils permettent de limiter les conflits et surtout, et c'est là que se place l'innovation, ils génèrent automatiquement des revenus entre les deux parties. Cet apport financier devient très intéressant lorsque l'on multiplie les traités, ce qui incite finalement à préserver les accords et par voie de conséquence, pousse à partager les connaissances.

Alpha Centaury permet la construction de cités offshore. Efficace pour contrôler les détroits et les côtes. Elles connaissent une croissance démographique plus rapide que les villes terrestres mais produisent moins.

La finalité des relations diplomatiques s'exprime dans un nouveau concept bien connu des amateurs de *Master of Orion* : le conseil planétaire. Cette instance est l'auguste assemblée où chaque faction est représentée par un nombre de voix proportionnel à la population pondéré par la puissance (militaire, économique, financière et scientifique). Le conseil se réunit à intervalle régulier pour élire un gouverneur planétaire (au plus grand nombre de voix exprimées). Celui-ci dispose d'avantages non négligeables. Il tire davantage de revenus des traités, il peut proposer des motions ou émettre un veto sur une motion. Ces motions portent sur les accords commerciaux, des limitations de recherches, des restrictions au combat, etc. Le conseil planétaire élit aussi le chef suprême

Ci-dessous Un vote lors d'une réunion du conseil planétaire, l'un des éléments réellement nouveaux du jeu mais qui a peu d'influence

Ci-contre Un écran de ville. Comme dans Civ II, chaque carré peut être exploité et amélioré



La définition en zoom extérieur est très moyenne. On aurait apprécié un petit effort graphique

(victoire diplomatique) si l'un des candidats obtient les trois quart des voix.

Alpha Centaury introduit également d'autres options diplomatiques comme le prêt d'argent à intérêt et la notion « d'atrocité ». Une atrocité est une action militaire assimilable à un crime de guerre, tels l'oblitération d'une base ou la guerre génétique. Commettre une atrocité a des répercutions, les représailles sont économiques (suppression des revenus liés aux traités) ou politiques (déclaration de guerre des autres factions).

De plus, et c'est l'un des éléments les plus intéressants du jeu, les choix de société (voir plus loin) modifient les relations entre les factions. Deux factions ayant choisi comme politique sociale « Etat policier » s'entendront bien mieux que si l'une a choisi « Etat policier » et l'autre « Démocratie » !

Enfin, l'attitude des autres factions envers vous sera influencée par votre « respectabilité ». Rompre un traité ou déclencher une guerre diminuent votre crédibilité et votre aptitude à former des alliances durables.

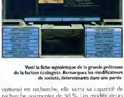
LES CHOIX DE SOCIÉTÉ

Alors que dans *Civilization II*, le joueur devait choisir un régime politique avec ses contraintes, ses avantages et ses inconvénients, *Alpha Centaury* nous propose une petite révolution : les régimes politiques sont remplacés par des choix de société qui cumulent leurs effets.

Il y a quatre grands domaines de société (politique, économie, valeurs et société du futur). Chaque domaine propose quatre options qui apparaissent au fur et à mesure des recherches. Ainsi chacun est à même de réaliser la société de ses rêves... ou la plus conforme à sa manière de jouer ! Par exemple, on peut choisir dans le domaine économique l'option « économie de marché » pour favoriser la production, dans le domaine politique, l'option « Etat policier » pour tenir en main sa population et éviter les émeutes, et dans le domaine des valeurs, l'option « recherche », pour favoriser la recherche scientifique. On obtient alors une société très policée et productive, proche par exemple du *Meilleur des mondes* ou de *1984*... Inversement, on peut imaginer des sociétés idylliques et pacifiques, ou typiquement cyberpunk ! Et les variantes sont nombreuses ! On peut changer d'orientation à tout moment en fonction des besoins sans tomber dans des périodes d'anarchie, par une simple dépense d'argent.

Avec ce système, le jeu gagne en souplesse et procure une grande liberté de choix. Ces choix de société trouvent leur justification dans une autre petite innovation. Les options se traduisent par une dizaine de modificateurs (de – 5 à + 5) qui agissent sur tout les aspects du jeux. Ainsi, si une faction dispose d'un + 5 (somme des

De nombreux tableaux permettent de gérer efficacement sa société du futur



Voici la fiche signalétique de la grande prêtresse de la faction écologiste. Remarquez les modificateurs de société, déterminants dans une partie

options) en recherche, elle verra sa capacité de recherche augmenter de 50 %. Les modificateurs de base de chaque faction, immuables, viennent s'ajouter aux choix de société.

LES ÉLÉMENTS DU JEU

La gestion et le commerce

La gestion des cités est tout à fait comparable à celle de *Civilization II*. Chaque cité produit sur les carrés de son territoire trois sortes de ressources appelées minéraux, énergie et nourriture. Les minéraux permettent la fabrications des unités militaires et des structures urbaines. La nourriture permet la croissance des villes et l'énergie est l'équivalent du commerce. L'énergie est répartie ensuite entre trois secteurs d'investissements : l'économie, le bien-être et la recherche. Le taux de répartition, exprimé en pourcentage de l'énergie produite par l'ensemble des cités, détermine la vitesse des recherches, l'accumulation de réserves monétaires ou influe sur la paix sociale.

Pour limiter les changements de ratio dans la répartition de l'énergie — comme de régler la science à 100 % —, les concepteurs du jeu ont introduit un concept limitatif : « l'efficacité », ou capacité à éviter le gaspillage et à rentabiliser au mieux ses investissements. Plus l'efficacité est faible (modificateur négatif), plus le gaspillage est important. Ainsi, on réfléchira à deux fois avant de modifier la répartition des ressources.

Villes et terrains

La faible productivité des terrains peut être améliorée par la terraformation et la construction, sur les carrés de terrains, de structures de production : fermes, mines ou panneaux solaires. Chaque unité de population d'une cité permet la mise en valeur d'un carré de terrain, comme dans Civ. Rien de nouveau donc sur ce point.

La planète dispose de sa propre faune (les « Mind worms », sorte de masse gélatineuse qui lance des attaques psioniques) et de sa propre flore (le Fungus), impropre à l'établissement d'une colonie humaine. Dès le départ, les lieux d'installation des nouvelles colonies seront conditionnés par la découverte ou l'aménagement de carrés de terrain vierges de la présence de ce Fungus.

Le relief et la géographie on une influence non négligeable sur la production alimentaire. Alpha du Centaure dispose d'un modèle climatique simple, mais qui a le mérite d'exister. Les vents humides vont d'ouest en est, les régions les plus humides sont donc les façades occidentales des

continents. Comme l'humidité ne franchit pas les hautes altitudes, il peut être utile d'abaisser les reliefs occidentaux et de rehausser les reliefs orientaux afin de permettre à l'humidité de s'étendre sur la plus grande surface possible, tout en la piégeant par des hauteurs infranchissables. Mais il ne faut pas aplanir l'ensemble du relief car les hautes altitudes sont des endroits privilégiés pour la récolte de l'énergie solaire.

Tout comme dans *Civilization II*, le joueur doit satisfaire une population versatile et prompte à se révolter. La population se révolte d'autant plus facilement que le niveau de difficulté de la partie est important. Pour éviter les révoltes préjudiciables à la production, le jeu met à notre disposition les moyens classiques de contrôle et de répression : unité militaires stationnées en ville, construction d'embellissements, taux de bien-être (luxe), etc. Lorsque la population est particulièrement heureuse, une cité peut entrer dans un « âge d'or » (jour du président) et obtenir des bonus aux modificateurs de société. Alors que dans Civ II le « jour du président » se traduisait par une augmentation systématique d'un niveau de population à chaque tour, « l'âge d'or » semble beaucoup moins intéressant et les sacrifices à faire pour y parvenir ne paraissent pas en valoir la chandelle.

Technologies et concepts

Pour remporter la partie, ou tout simplement survivre, il est impératif de s'organiser afin de progresser le plus rapidement possible dans la recherche scientifique. Chaque unité, chaque amélioration urbaine, chaque concept politique et chaque projet secret devient accessible après une découverte scientifique. Alors que dans Civ II, les découvertes étaient organisées en un « arbre » au sein duquel le joueur progressait pas à pas, *Alpha Centaury* propose quatre domaines de recherche et le joueur doit déterminer le domaine dans lequel ses scientifiques doivent concentrer leurs efforts. On ne sait donc pas à l'avance quelle sera la prochaine découverte, ce qui en soit est logique, car une invention est par définition imprévisible. Fini la planification de la recherche, le bel ordonnancement des découvertes. Une option permet toutefois de dinger précisément sa recherche mais la recherche aléatoire est plus dans l'esprit du jeu.

Le joueur détermine donc son axe de recherche scientifique entre recherche fondamentale, applications militaires, exploration et infrastructures. Il peut changer d'option à tout moment. Ces quatre domaines doivent être étudiés de façon homogène car certaines découvertes trouvent leur pleine application dans une découverte relevant d'un domaine différent. Il semble peu utile de chercher à prendre un avantage dans un domaine particulier en délaissant les autres.

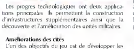




Ci-dessus **Le saint des saint de votre modèle de société. Une pincée de démocratie, un soupçon d'écologie, un doigt de bien-être et voilà votre Utopie réalisée. Les différents modificateurs et leur effets sont indiqués en bas à droite.**

Ci-contre **La fenêtre du budget fait apparaître le remboursement d'un prêt contracté par le frère Lal, leader des Pacifistes. De beaux bénéfices en perspective.**





Les progrès technologiques ont deux applications principales. Ils permettent la construction d'infrastructures supplémentaires ainsi que la découverte et l'amélioration des unités militaires.

Améliorations des cités

L'un des objectifs du jeu est de développer les villes. Au départ simple colonie, la cité, tour après tour, s'accroît en fonction des possibilités de production alimentaire des carrés explorés. Pour augmenter la croissance de la population, la capacité de production ou de recherche, pour accumuler davantage de réserves monétaires et pour contenter la population de plus en plus stressée par la pression sociale, il faut bâtir des infrastructures. Le choix d'infrastructures augmente avec les découvertes et elles permettent de rentabiliser au mieux les villes.

Le joueur peut également construire des structures particulières appelées « Projet secret », l'équivalent des merveilles du monde de Civ II, qui ont des applications beaucoup plus larges et des effets plus puissants. Les projets secrets fournissent un apport de point de victoire non négligeable en fin de partie et ils entrent en compte dans le calcul de la « puissance » de la faction lors de l'élection du gouverneur planétaire, ou mieux, du chef suprême.

Les unités militaires

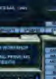
Le concept des unités militaire a sensiblement évolué. Dans *Civilization II*, une découverte donnait accès à une ou plusieurs unités militaires. Dans *Alpha Centaury*, l'unité militaire est décomposée en éléments autonomes qui peuvent être améliorés individuellement : châssis, source d'énergie, blindage, armes. La possibilité nous est donc offerte d'élaborer des unités personnalisées en fonction

Ci-dessous **L'atelier de conception des différentes unités permet de créer les unités les plus adaptées à vos besoins.**

Ci-contre **Les projets secrets correspondent aux merveilles du monde de Civ II.**

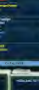




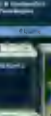




















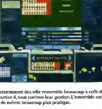












La présentation des ville ressemble beaucoup à celle de *Civilization II*, tout comme leur gestion. L'ensemble est tout de même beaucoup plus pratique.

des besoins De plus chaque unite dispose de deux caracteristiques speciales, qui elles aussi peuvent être determinees, parmi celles proposees capacites psy unités de police entrainement d'elite etc

LA GUERRE ET AUTRES SOUCIS

Alpha Centaury reprend allegrement, le fond de commerce de Civ II en matiere de combats. Nonobstant les facteurs attaque-defense et les pas de perte des unites, Sid Meier nous propose tout de même quelques petites evolutions. On ne peut plus comme par le passe, detruire une pile entière d'unités ennemies lors d'une attaque isolee Chaque attaque detruit une seule unite, avec eventuellement des dommages collatéraux Fini le cauchemar de voir l elite de ses troupes partir en fumee par un coup du sort ou la loi de Murphy Au contraire, la victoire face a des forces superieures en nombre devient une affaire de longue haleine

Alors que dans Civ II, les unite avaient deux statuts (normal ou veteran), Alpha du Centaure approfondit le concept du moral Il y a sept niveaux de moral, de bleus a elite Chaque niveau donne à l'unite un bonus de 12,5 % au combat Le moral peut être ameliore par la construction d'infrastructures, de projets secrets ou apres une victoire. Autant dire qu'une unite technologiquement depassée mais avec un excellent moral dispose toujours d'un redoutable potentiel

Sid Meier nous gratifie d'une autre innovation, plus originale celle la, le combat psionique *Alpha du Centaure* est une planete infestée de « Minds Worms » qui attaquent mentalement les unites et les cites Un combat psionique ignore les capacites de combat des unites et ne prend en compte que leur moral Une unité militaire physiquement puissante peut être eliminé si son moral est trop faible

Les recherches technologiques ne peuvent normalement pas être dirigées mais juste orientées vers un des quatre axes de recherche.

Autre nouveaute, la guerre trouve un nouveau lieu de confrontation dans l'espace La possibilite nous est donnée de construire un reseaux de satellite de defense, afin de proteger les stations de production orbitales et les cites d'une attaque thermonucleaire

L'intelligence artificielle semble avoir ete amelioree L ordinateur paraît concentrer ses efforts en un point donne et se donne les moyens de reussir ses assauts Il melange habilement les forces speciales pour affaiblir les defenses et les attaques massives inopinees pour nous surprendre Quelle surprise de voir tout a coup une dizaine de bombardiers fondre sur nos bases et faire des ravages L'ordinateur sait attendre et accumuler ses forces pour obtenir un effet de saturation Il sait aussi mettre un terme à des guerres steriles Apres quelques assauts peu concluant, il n'est pas rare de recevoir une transmission nous demandant de mettre fin aux hostilites

Pour corser le tout, *Alpha Centaury* dispose d un systeme d'evénements aleatoires qui s'etend d'une croissance demographique subite due à une activite solaire particuliere a l impossibilite d entrer en communication avec les autres factions pour causes diverses

Après une telle présentation, qui détaille les richesses du jeu, il faut malheureusement conclure en disant qu *Alpha Centaury* n'est pas le fils legitime de *Civilization II*, mais son clone altere Les graphismes sont d'un autre âge et indignes de l heritage de son glorieux ancêtre, et surtout des possibilites actuelles La carte est sombre et monotone les unites sont grossieres et clinquantes, elles ressemblent a des jouets en plastiques La vue reste en 3D isometrique Les unites se deplacent en glissant sur la carte, aucune amelioration graphique ne voit le jour

Surtout, en cours de partie et malgre quelques reelles innovations, on a constamment un sentiment de deja vu Les « Mind Worms » ressemblent etrangement aux « Barbares » de Civ II (en moins variés !) et la gestion des villes reste fondamentalement la même Mais il faut souligner la refonte de nombreux concepts diplomatiques, militaires et sociaux qui marquent une nouvelle etape dans l'evolution de la serie des *Civilization*

Parmi les autres ameliorations importantes par rapport a Civ II, on trouve évidemment la possibilite de jouer en reseau, jusqu a sept joueurs De telles partie presentent pour l'amateur de ce type de jeu le summum du plaisir et les possibilites diplomatiques du jeu en sont d autant plus interessantes

Le jeu gagne en souplesse grâce à la redefinition du cadre socio-politique La disparition des regimes politiques (republique, democratie, communisme etc) et leur remplacement par des options de choix de societe rend les parties plus fluides et plus agreables Les differentes modifications repondent globalement aux demandes d'évolution du jeu On regrettera fortement l'absence d'une possibilite de resolution tactique des combats (sur le modele de *Master of Magic* ou de la série *Heroes of Might and Magic*) qui aurait donne une dimension supplémentaire au jeu

Finalement la redefinition de nombreux parametres font d'*Alpha Centaury* un bon jeu, innovant, mais les surprises qu'il offre ne correspondent pas aux attentes legitimes que nous pouvions esperer Deviendrait on difficile ? ❐

ALPHA CENTAURY

Qualités de nouveaux concepts de politique, modifications dans le jeu et un nouveau thème, possibilité de jeu en reseau , bonne intelligence artificielle durée de vie tres etendue , interface de qualité et aide en ligne très agreable

Defauts des graphismes peu novateurs et sombres qui lassent tres vite Une version améliorée de Civilization II mais peu de novateur


14e
SALON
DES
JEUX
DU 3 AU 11 AVRIL 1999
PARIS-PORTE DE VERSAILLES
Dans le cadre du 20e Mondial de la Maquette et du Modèle Réduit - Renseignements : 01 49 09 64 14

FORT du succès rencontré par sa série *Great battles*, Interactive Magic propose une compilation regroupant les trois simulations déjà publiées au sein de cette collection. Le tout, complété par quelques batailles inédites et surtout par un très attendu éditeur de scénarios, a toutes les apparences d'un « maître achat ». En apparence seulement ?



THE GREAT BATTLES COLLECTOR'S EDITION

Par Stéphane MARTIN

Inutile de revenir ici en détail sur les différents épisodes de la série *Great Battles* puisque chacun d'entre eux a déjà fait l'objet de présentations détaillées dans de précédents numéros de *CyberStratège* (voir n°1, 2, 3, 5 et 7). Rappelons simplement qu'il s'agit là d'adaptations particulièrement réussies de jeux sur carte considérés eux-mêmes comme d'incontournables références pour la simulation au niveau tactique des grandes batailles de l'Antiquité.

La compilation proposée inclut donc les trois simulations qui furent en leur temps (1997-98) éditées séparément : *Great Battles of Alexander*, *Great Battles of Hannibal* et *Great Battles of Caesar*. Les trois jeux bénéficient évidemment des mises à jour les plus récentes. Le plus ancien de la série, Alexander, est le principal bénéficiaire de ces retouches avec, parmi les améliorations les plus notables, des graphismes modifiés au niveau des décors et la présence de la fonction « Undo » qui permet aux joueurs maladroits ou distraits d'annuler, sous certaines conditions, leur dernière action.

Chacun de ces trois épisodes inclut une bonne dizaine de batailles. Outre celles jointes aux simulations originelles, on en dénombre trois inédites, une pour chacune des périodes traitées : **Paraïtacène** (317 av. J.-C. : l'une des premières batailles après la mort d'Alexandre le Grand), **Dertosa** (215 av. J.-C. : une bataille de la seconde Guerre punique) et le **Rhin** (58 av. J.-C. : César affronte l'armée germanique d'Arioviste).

On retrouve également avec plaisir chacune des trois campagnes et ce même si leurs quelques faiblesses n'ont pas été corrigées. Elles permettent avant tout d'enchaîner une série de batailles au sein d'un contexte conforme aux sujets historiques traités (les conquêtes d'Alexandre le Grand, la seconde guerre punique, la guerre civile romaine opposant César au Sénat).

En titre : **Les légionnaires romains sont pris à revers par la cavalerie germanique. La bataille du Rhin durant laquelle César fut opposé aux Germains d'Arioviste est l'une des trois batailles inédites proposées dans cette compilation.**

Ci-contre : **Malgré ses imperfections, l'éditeur de scénarios permet de créer une multitude de confrontations, qu'elles soient historiques ou hypothétiques.**

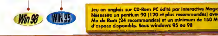
UN ÉDITEUR DE SCÉNARIOS

A lui seul, l'apport de trois batailles inédites et des divers mises à jour n'aurait évidemment pas suffit à séduire les joueurs possédant déjà un ou plusieurs des trois jeux vendus séparément. Dès lors, le principal argument de vente de cette compilation tient en la présence d'un éditeur de scénarios. Si, effectivement, celui-ci renouvelle complètement l'intérêt que l'on peut porter à cette série de simulations en permettant à ses pratiquants de créer de toutes pièces de nouveaux scénarios ou, pour les plus paresseux, d'aller en capturer de tous faits auprès des sources habituelles (internet), sa réalisation se signale toutefois par un certain manque de finition.

Assez classiquement, cet éditeur repose sur une base de données incluant, d'une part, les éléments de terrain nécessaires à la confection des champs de bataille et, d'autre part, tous les chefs et types d'unités que l'on a déjà pu rencontrer dans les trois épisodes successifs de cette série.

Cinq types de terrain différents et la possibilité d'inclure des niveaux diffé-

Non, vous ne rêvez pas, ce sont bien les éléphants de Porus et les Compagnons d'Alexandre le Grand qui chargent une avant-garde romaine commandée par Sextus Pompée. En haut à gauche, on distingue également Hannibal sur son éléphant. Non présents sur cet écran, il y a encore César, Pompée, Scipion et Hasdrubal dans cette gigantesque bataille réunissant la plupart des grands chefs militaires de l'Antiquité... Ou comment exploiter à fond les possibilités d'un éditeur de scénario !





Les chars de combat hittites surprennent l'armee égyptienne lors de la bataille de Kadesh (1288 av J.-C.). Grâce a l'éditeur de scenarios, il est desormais possible d'esplorer l'art de la guerre à travers toute l'antiquite

Des fonctions plus avancees permettent d'assigner un comportement (ex : offensif ou defensif) ainsi que d'eventuels objectifs aux différents groupes d'unites

rents d'elevation permettent de configurer les champs de bataille hexagone par hexagone. S'il est impossible de toucher a certaines caracteristiques specifiques des unites (ex. : les mouvements de panique des elephants), il est en revanche permis de modifier leur appellation ainsi que plusieurs de leurs valeurs (taille, qualite, mobilité, eventuelle portée de tir). Il est egalement possible d'attribuer à une unite une représentation graphique differente à condition de choisir parmi celles servant à illustrer d'autres unites de la même categorie (ex. : pas question de representer une unite d'infanterie lourde pas l'illustration d'une unite d'infanterie legere).

Les unités sont librement déployees sur le champ de bataille en etant reparties dans differents groupes placés eux mêmes sous le commandement d'un chef que l'on peut renommer et dont on peut parametrer les capacites. Il faut également fixer les seuils de deroute des armees et une limite eventuelle a la duree d'une bataille...

Malheureusement plusieurs imperfections, parfois bien ridicules, entravent l'efficacité de cet éditeur de scenarios. Ainsi, peut on citer l'impossibilité d'inclure des hex infranchissables, de campements ou encore de fortifications pourtant presents dans plusieurs batailles des simulations originales. Rien n'est egalement prevu pour organiser l'arrivee de renforts en cours de bataille.

Plus inexplicablement, il est impossible d'éditer, afin d'eventuellement de les retoucher, les scenarios inclus dans les jeux originaux. De meme que, hors les appellations prevues dans les trois jeux de base, il est impossible d'attribuer un nom original aux armees mises en présence. Ainsi, si a l'aide de la vaste bibliotheque d'unités disponibles, il est permis de mettre sur pied un scénario reproduisant la célebre bataille de Raphia, en revanche, à défaut de pouvoir disposer des appellations historiques des armées presentes lors de cet affrontement (des Egyptiens ptolemaïques face à des Seleucides), il est obligatoire de se contenter de noms ne correspondant pas aux protagonistes (entre autres choix absurdes : des Macedoniens face à des Perses...).

Plus comprehensible, le format spécifique des graphismes (incluant en outre des animations) interdit l'importation de nouvelles représentations des unites. Une telle option aurait evidemment autorise la construction d'une infinité de scenarios debordant largement du cadre de la seule Antiquite (Moyen Age, etc.).

En revanche, nettement moins tolerable est l'instabilite dont semble souffrir le logiciel avec quelques « plantages » lorsqu'on tente de s'éloigner de procédures au demeurant assez contraignantes. Si, en faisant preuve de perseverance, il est heureusement possible de mener a son terme la construction de la plupart des scenarios, il est néanmoins vivement conseille de sauver a intervalles reguliers le travail deja accompli. L'utilisation de l'editeur se révele egalement assez deroutant pour le debutant. D'autant plus que, limite à dix pages, le mode d'emploi ne contribue pas a vraiment faciliter la tâche de l'apprenti-scenariste...

Quelles conclusions tirer de ces remarques ? Pour faire oublier ses incontestables defauts, cette compilation dispose encore heureusement de solides atouts : un systeme de simulation (toutes categories confondues) reellement superbe, plus de trente batailles et trois campagnes au programme et, en guise de (grosse) cerise sur le gâteau, un éditeur de scenarios qui malgré des caracteristiques certes parfois discutables, n'en garde pas moins la plupart des attraits propres à ce genre de produits.

Bataille de Gaza (321 av J.-C.) : phalanges et éléphants sont deux composants majeurs des armees des Diadoques (successeurs d'Alexandre le Grand). Le réseau Internet propose déjà de nombreux nouveaux scenarios prêts a l'usage

Le tout, offert a un prix relativement attractif permet en outre de quelque peu oublier le fait qu'Interactive Magic aurait pu proposer le seul editeur de scenarios accompagné des scénarios inedits et des mises a jour aux joueurs s'étant déja portés acquereurs des trois simulations originales... Le monde est cruel ! ❐

DES SCÉNARIOS SUPPLÉMENTAIRES

Grâce a l'editeur, deux nouvelles sources s'offrent aux joueurs desireux de gonfler leur collection de scénarios pour la serie *Great battles*.

● **The Wargamer**

Sur internet, le désormais celebre site The Wargamer (**www.wargamer.com**) dispose d'un departement consacré a cette serie. Outre des conseils – entre autres pour optimiser l'utilisation parfois delicate de l'editeur de scenarios – on y trouve deja a ce jour une bonne vingtaine de batailles prêtes à l'usage. Moyennant parfois quelques manipulations, plusieurs de ces scenarios explorent des periodes historiques differentes de celles couvertes par les trois jeux originaux : la Haute Antiquité (Kadesh, 1288 av. J.-C.), la Grèce classique (Leuctre, 371 av. J.-C. ou Mantinée, 362 av. J.-C.), les Diadoques (Gaza, 321 av. J.-C.) ou encore les guerres pyrrhiques (Héraclee, 280 av. J.-C.).

● **GMT**

Les logiciels de la série Great Battles sont des adaptations fideles de jeux sur carte edites chez GMT. Cet editeur a toujours soutenu ses simulations a succes en proposant d'innombrables scenarios supplémentaires via l'édition d'extensions ainsi que par l'intermediaire de *C3i*, son excellent magazine consacre au suivi de ses jeux. Outre des batailles relativement classiques, on en denombre de tres nombreuses sortant plus franchement des sentiers battus (ex. : Alexandre le Grand affronte les Romains dans deux batailles hypothetiques sur la peninsule italienne). La plupart de ces nombreuses batailles peuvent etre transposées sur le support informatique grâce a l'éditeur de scenarios. Plusieurs d'entre elles apparaissent d'ailleurs deja parmi les scenarios proposes sur le site The Wargamer...

GMT Games : PO BOX 1308, Hanford, CA 93232-1308 USA. www.gmtgames.com

Enfin, ***VaeVictis***, la encore plus excellente revue française de jeu d'histoire, a proposé plusieurs scénarios inedits pour la serie des *Grandes batailles*, comme un scenario sur la bataille de Sos (Crassus contre les Sotiates, 56 av. J.-C.) dans le dernier numéro (n° 25). De quoi trouver largement son inspiration !

THE GREAT BATTLES COLLECTOR'S EDITION

Qualités : ensemble doté d'une présentation et de mécanismes de simulation toujours aussi remarquables, trois jeux et un éditeur de scénarios pour le prix d'une seule simulation, éditeur de scénarios permettant de renouveler l'intérêt des simulations, nombreux scénarios déjà disponibles sur Internet.

Défauts : éditeur de scénarios perfectible, jeux pouvant faire double emploi auprès des possesseurs de une ou de plusieurs des simulations originales.

Note : pour ceux disposant déjà des précédents jeux de la série, l'achat de cette compilation est évidemment beaucoup plus discutable...

Cette compilation est disponible uniquement auprès de magasins spécialisés et par correspondance.

TOUS ceux qui ont aimé *Theme Park* risquent de se prendre de passion pour ce « remake » concocté par l'un des maîtres du jeu de gestion en temps réel : Chris Sawyer, l'heureux concepteur de *Transport Tycoon*. En voiture, Simone !



Par Lucien de Rubempré

ROLLERCOASTER TYCOON

Nous avions été nombreux à apprécier l'originalité de *Theme Park* tout en déplorant ses quelques problèmes d'interface et son côté fouillis. Cette fois-ci, il semblerait que les gestionnaires de parcs d'attractions virtuels aient enfin trouvé leur bonheur. *Rollercoaster Tycoon* reprend en effet tous les concepts de jeu de son prédécesseur à la virgule près, tout en en améliorant l'interface et l'ambiance et en proposant un défi économique encore plus intéressant. La similitude des deux logiciels est telle que si le résultat n'avait pas été aussi excellent, on aurait pu crier au plagiat. Décidément, l'informatique ludique peine pour trouver des thèmes originaux !

UNE INTERFACE IMPECCABLE

L'un des points forts du jeu est son interface à base de fenêtres, directement héritée de *Transport Tycoon*. À tout moment, il est possible de suivre quelques uns des visiteurs du parc tout en gardant un œil sur ses employés, des manèges ou un écran de statistique. De la même façon, on peut se lancer dans la construction d'une grande attraction du genre montagnes russes, ce qui peut prendre plusieurs bonnes minutes, tout en gardant gardant un œil sur ce qui se passe dans le parc. Les fenêtres sont actives, les manèges tournent, les visiteurs déambulent etc et il est possible d'agir sur tous les paramètres depuis celles-ci. Impressionnant !

Une barre d'icônes située en haut de l'écran permet l'accès à tous les menus du jeu, ce qui laisse quasiment toute la surface du moniteur pour admirer ce qui se passe dans notre parc.

Et il y a beaucoup à regarder ! Les graphismes sont très réussis, quoiqu'en 640 x 400 seulement. La preuve est de nouveau faite que le talent remplace avantageusement les milliers de pixels. Il est possible de passer à des résolutions supérieures mais cela devient difficilement jouable à moins de bénéficier d'un moniteur de 19 pouces ou plus. Sur un P150, le scrolling est totalement fluide jusqu'à ce que le parc contienne une trentaine d'attractions et accueuille 700 visiteurs (environ 3 heures de jeu). Au delà, quelques ralentissements apparaissent mais rien de problématique. En regard du nombre incroyable de paramètres gérés par la machine, il est même étonnant qu'elle ne rame pas plus !

En titre. **La météo joue également un rôle. La pluie n'est jamais bonne pour les affaires d'un parc d'attrations !**

DES VISITEURS ATTACHANTS !

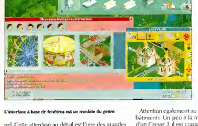
En effet, les centaines de visiteurs sont dotés d'une personnalité propre. Ils sont notés pour leur indice de faim, de soif, d'énergie, de joie, d'aptitude à résister à la nausée ou pour leur goût pour des attractions plus ou moins excitantes. On peut même connaître la quantité d'argent qu'ils ont en poche, savoir depuis combien de temps ils sont dans le parc, ce qu'ils pensent de la dernière attraction essayée, etc. Il est même possible de leur donner un nom !

On peut donc suivre un visiteur dans ses pérégrinations, le voir monter dans un kart et faire une course, celle-ci semblant recalculée à chaque fois par le logiciel. Car il ne s'agit pas d'animations standard semblables à chaque course ! Il est également possible de personnaliser les couleurs de ses attractions ou des vêtements de son person-

À gauche. **On peut afficher les pensées intimes de ses visiteurs, soit des centaines de petits bonshommes doués d'une personnalité propre... et de goût bien précis en matière d'attractions !**

Ci-contre. **Quelques dizaines de plantations permettent d'agrémenter votre parc.**





L'interface à base de fenêtres est un modèle du genre

Un jeu dans le jeu qui vaut bien tous les éditeurs de niveau : la construction de montagnes russes ! C'est un art difficile à maîtriser

nel Cette attention au detail est l'une des grandes qualites du jeu c'est grâce à cela que l'on s'immerge dans la simulation et qu'une certaine magie opere

La meteo est bien sûr prise en compte C'est tout à fait attendrissant de voir ses petits sims, pardon visiteurs, deployer leurs parapluies rouges et blancs, surtout quand c'est vous qui leur avez vendu a bon prix

L'ambiance sonore n'est pas en reste Il est fascinant d'entendre les eclats de rire des enfants sur les maneges ou les cris d'epouvante des amateurs de sensations fortes sur les montagnes russes car le son est gere intelligemment Plus on se rapproche d'une source sonore, plus le volume est fort Contrairement a tous les autres jeux qui délivrent une musique d'ambiance generale, ici les bruitages sont differents selon l'endroit ou l'ecran est centre Chaque attraction ayant une musique propre, on s'amuse a passer des flons flons des maneges au hit-parade des autos tamponneuses

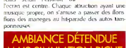
AMBIANCE DÉTENDUE MAIS SIMULATION RICHE

Rollercoaster Tycoon propose des scenarios de difficulte progressive Au depart, on choisit parmi une demi-douzaine de missions Il s'agit pour commencer d atteindre un certain niveau de frequentation en un temps donné En cas de reussite, de nouvelles missions sont débloquées

Le tout premier scenario peut être joue sous forme de didacticiel anime Tant mieux car la simulation ne manque pas de richesse ! Pour attirer toujours plus de gens dans le parc, il vous faudra faire preuve de vos talents d'organisateur : proposer des maneges pour tous les goûts et a des prix raisonnables, engager du personnel d'entretien et d'animation, allouer un budget pour la recherche de nouvelles attractions, etc

Attention egalement au placement des differents bâtiments Un peu a la manière d'un *Sim City* ou d'un *Caesar 3*, il est crucial de placer par exemple des poubelles pres d'un marchand de frites ou de menager de la place pour des attractions futures Jusque là, rien que de tres semblable à *Theme Park* Là ou *Rollercoaster* se demarque de son modele c'est par la finesse de gestion de chaque attraction La clef de la reussite passe par une bonne connaissance de celles-ci La capacité à creer des montagnes russes et autres toboggans aquatiques est le deuxieme point capital

Les maneges sont definis par une kyrielle de parametres dont les plus importants sont l'indice d'intensite et l'indice de nausee !



Un didacticiel animé vous épargne la lecture du manuel.

A vous de choisir des attractions en accord avec les desirs de votre clientele, celle-ci se composant aussi bien d'amateurs de vitesse et de trains fantômes que de personnes plus posees.. Il faudra aussi veiller a ce que les temps d'attente ne soient pas trop eleves et que le manege soit en bon etat On peut bien sûr regler le nombre de tours auxquels un billet donne droit et le taux d'occupation minimum avant qu'un manege ne demarre

Encore plus fin, tout en pouvant utiliser des modeles preconstruits, il est aussi possible de creer soi-même ses attractions Un veritable editeur de montagnes russes est integre au jeu Facile d'accès il permet les réalisations les plus vertigineuses De nombreux types differents existent : montagnes russes en bois ou en structures métalliques, toboggans aquatiques circuits de karts sans oublier les tele-sieges et autres petits trains à vapeur Ils ont tous des caracteristiques differentes de pente maximale, d'inclinaison de virage, etc Une fois le parcours termine, on a acces a des écrans de telémetrie dignes d'une simulation sportive a la *Grand Prix F1* : vitesse moyenne, vitesse maximale, hauteur de chute maximale, facteur d'accéleration laterale, g positifs, g negatifs et les fameux indices de nausée et d'intensite en resultant Cette fonction de construction de manege justifie a elle seule la place de *Rollercoaster Tycoon* dans toute ludothèque serieuse

Pour un jeu de gestion en temps réel le tempo choisi est parfait, ni trop vif, ni trop lent. Comme il est de toute façon possible de faire n'importe quelle action en mode pause excepte la construction, on ne se sent jamais pressé par le temps et c'est très bien comme ça Voila un logiciel qui ne remplace pas un manque d'options par une vitesse de jeu trop rapide

Pendant les périodes ou l'on ne construit pas, on est occupe à analyser les desiderata de sa clientele ou eplucher les statistiques de ses maneges, bref on ne chôme pas Mais vers la fin d'un scénario, quand tout est dit et que l'on a hâte de passer au defi suivant on pourrait éventuellement avoir besoin d un petit coup d'accelerateur Ce n'est pas bien grave car il est de toute façon tres agréable de s'abîmer dans la contemplation de ce petit monde de liliputiens en train de s amuser !

Rollercoaster Tycoon est un jeu fascinant, non seulement par l'ambiance qui s'en dégage mais aussi par la qualite du challenge propose Pour une fois dans un jeu de gestion economique, les actions sont variees et l'ambiance reellement charmante La possibilite de dessiner soi-même ses attractions fait appel à la creativite du joueur et change agreablement du ron-ron habituel Que *CyberStratege* ne lui consacre que deux pages n'est dû qu'a des questions de place et de temps, ce jeu merite toute votre attention ! ❐

ROLLERCOASTER TYCOON

Qualites interface exemplaire creation d'attractions, richesse de la simulation ambiance sonore et graphismes, bonne humeur programmation efficace, gestion complete accessible en pause

Defauts concepts de jeu integralement repris de *Theme Park*, pas d acceleration possible du temps (pour finir les parties)

Pour les amateurs de *Transport Tycoon* et cie, notre note est de 4,5 lauriers !

PASSER À WINDOWS 98

La grande aventure...

EXIT 95, voilà Windows 98, la nouvelle version de l'incontournable système d'exploitation de votre fidèle PC. Ses principaux atouts ? Une transparence quasi totale avec internet et une plus grande facilité d'utilisation. Alors Windows 98, faut-il en passer ou peut-on s'en passer ?

Laurent-Xavier LAMORY

Une nouvelle fois, nous autres, pauvres utilisateurs, sommes la victime de l'attaque speciale de la perfide Microsoft, la terrible épreuve de la mise-à-jour ! Que les plus jeunes de nos lecteurs sachent que Microsoft est une sorte de super boss de fin de niveau quasiment impossible a vaincre sans les cheat codes. Vu l'incommensurable quantite de 95 vendus et dupliques, il clair qu'un grand nombre d'utilisateurs l'utilisent encore. Comment savoir si l'heure est venue pour eux d'effectuer l'opération de mise a niveau ?

Nous laissons le soin aux magazines specialises la joie de vous expliquer dans le detail son installation, ses multiples innovations, les bugs qu'il supprime et ceux qu'il apporte avec lui. Voici toutefois quelques pistes à suivre pour vous aider a franchir ce cap périlleux mais neanmoins important.

POURQUOI CHANGER ?

Tout d'abord, si votre ordinateur fonctionne parfaitement et que vous ne comptez pas investir en hardware pour le moment, rien ne presse. Le passage à 98 n'est pas une etape « obligatoire » comme avait pu être l'arrivee de 95 et, à une moindre échelle celle de Windows 3.1. Par contre, si vous venez d'acquérir (ou comptez le faire) du materiel de pointe ou encore si vous êtes un mordu de l'internet, vous pouvez vous lancer sans crainte dans la bataille.

Le principal conseil que je peux donner est d'effectuer une installation « propre », c'est-a-dire d'effacer Windows 95 et ses composants (generalement le dossier « Program Files »), de votre disque dur et seulement ensuite de proceder à la mise en place de 98. N'oubliez pas non plus de preparer tous les CD et disquettes contenant les multiples drivers dont votre machine à besoin, ainsi que toutes les applications que vous utilisez (Office, Netscape, etc.). Une fois fin prêt, armez-vous de patience pour les une a deux heures d'installation qui vous attendent. Encore plus simple: la plupart des ordinateurs neufs vendus aujourd'hui le sont avec Windows 98 pre-installes. C'est la meilleure des garanties. Si ce n'est pas le cas, exigez-le ou changez de revendeur.

ALORS ? QUOI DE NEUF ?

La principale force de Windows 98 vient de son integration totale à l'univers infiniment riche de l'internet. Les nouvelles applications développees pour 98 sont presentees comme des pages web, ou leurs multiples liens vous menent directement vers tout ce dont vous pouvez avoir besoin dans votre travail et vos loisirs. Ainsi, sans que vous vous en rendiez vraiment compte, votre ordinateur (et par conséquent vous-même !) devient l'un des elements de la toile planetaire.

Premiere remarque, nous restons en France totalement dependant des tarifs de communication fixes par l'operateur national des lignes telephoniques, France Telécom, et ceux-ci sont prohibitifs compares, par exemple, a ceux des Etats-Unis (ce qui explique que la plupart des internautes particuliers « surfent » la nuit et dorment le jour...). Heureusement, l'acces à l'internet par le câble et le satellite avance à grands pas, ces technologies permettant pour un tarif forfaitaire une connexion 24 heures sur 24 sans occuper la ligne telephonique, c'est seulement sous cette condition que Windows 98 prend toute son ampleur.

Secundo, et c'est l'un des points cruciaux du procès subi par Microsoft actuellement aux Etats-Unis, Windows 98 est totalement imbriqué avec Internet Explorer, et un utilisateur moyen aura toutes les peines du monde à changer de navigateur...

Il faut bien reconnaître que les autres nouveautés de 98 restent relativement invisibles ; extérieurement il ressemble beaucoup a son petit frère. Mais outre le fait qu'il reconnaît une quantite bien plus grande de materiels et que son module Plug and play a ete ameliore, il est sense être beaucoup plus performant. Il faut effectivement reconnaître que son installation reduit fortement les plantages du système. De plus, tous les elements qui étaient disponibles dans l'extension « Windows Plus » ont ete incorpores à cette nouvelle version (themes du bureau, agent systeme, etc.), ce qui le rend d'autant plus attrayant dans sa version de base. Pour finir, les jeux DOS sous Windows (genre *Steel Panthers* I ou II...) fonctionnent sans probleme avec Win98.

Tous ces petits details font que Microsoft gagne une nouvelle bataille en proposant un système d'exploitation de meilleure qualite (mais ce n'etait pas trop difficile), quasiment incontournable pour qui veut rester a la page, le tout bien sûr en attendant la prochaine version... ❐

Le panneau de configuration de Windows 98 ressemble beaucoup à son predecesseur, a l'exception de son interface, identique à un navigateur web

Au-delà de sa transparence par rapport à l'internet, 98 reconnait et utilise d'un maniere optimale toutes les nouvelles technologies de votre PC.

INDEX

DES ARTICLES PARUS DANS CYBERSTRATÈGE

Apres douze numeros parus, il etait temps de faire paraitre un index complet des articles de *CyberStratege* analyses strategiques, patchs, scenarios inedits, presentations *CyberStratege* est une revue que les lecteurs conservent et auxquels ils se referent pour se faire une idee definitive sur un jeu ou pour echafauder leur strategie victorieuse !

Nous avons choisi de presenter cet index en classant les jeux par ordre alphabetique pour vous permettre de les retrouver facilement **Les colonnes indiquent le type d'articles et le numero de Cyber dans lequel cet article est paru** presentation lors de la parution du produit, analyse strategique, démos inclus dans le CD, scenarios inedits et extensions/patchs. En rappel, la note de chaque jeu est indiquee, avc nos celebres lauriers A cet egard, il faut rappeler que la notation d'un jeu vieillit mal Une note de quatre laurier accordee a un produit il y a deux ans est probablement a ponderer Toutefois les notations de *CyberStratege* reposent plus de veritables choix ludiques que des considerations techniques ou graphiques Alors, cet index est un bon guide d'achat cyberstrategique !

Nom	Test	Analyse	Demo	Scénarios	Patch / Extension	Note
0-9						
101st Airbone	10	-	-	-	-	
1602	10	11	10	-	-	
3e Millenaire (Le)	5	6	-	-		
A						
Achtung Spitfire	4	-	-	-	7	
Advanced Civilization		1	-	-	-	
Age of Empires	3	4 - 12	5	10	5	
AoE : Rise of Rome	10	-	10	-	-	
Age of Rifles	-	3 - 8	-	2 - 4 - 5 9 - 11	2 - 6	
Alerte Rouge	1	-	-	-	-	
Arcanes	11	-	11	-	-	
Alpha Centaury	12	-	-	-	-	?????????
Au Cœur du Débarquement		-	2 (Mac)	-	-	
B						
Bataille des Ardennes (La)	2	5	2	-	-	
Bataille du Pacifique (La)	3		3	-	-	
BG : Antietam	1	-	-	-	-	
BG : Chickamauga	12	-	-	-	-	?????????
BG : Napoleon in Russia	-	4	4	-	5	
BG : Prelude to Waterloo	4	8	-	-	7	
BG : Secession	5	-	-	-	-	
BG : Waterloo	-	2 - 8	-	-	6 7	
Birthright	4	-	-	-	-	
C						
Caesar II	-	1	-		-	
Caesar III	10	11	10	-	-	
Call to Power	12	-	-	-	-	?????????
Capitalism Plus	2	-	-	-	-	
Chaos Gate	11	12	-	-	-	
Chevaliers et Camelots	10	-	10		-	
Civilization II	-	3 7 8 9 a 11	7 8 10 - 11	-	3 - 8 - 10	
Civil War General	-	3	-	-	-	
Civil War General 2	5 - 9	-	-	-	-	
Close Combat III	11	12	-	-	-	
Commando	8	-	-	-	-	
Conquest of the New World	-	-	2 (Mac)	-	-	
D						
Dark Omen	7	8	-	-	-	
Dark Reign	4 - 6	-	5	6	-	
Deadlock	8	-	-	-	-	
Delta Force	-	-	11	-	-	
Deo Gratias	10 - 11	-	-	-	-	
Dragon Dice	3	-	2	-	-	
Dragoon	8	-	8	-	-	
Dune 2000	9	-	-	-	-	
E						
Earth 2140	6	-	-	-	-	
Emperor of the Fading Suns	2	-	2	-	-	
Entraîneur 97/98 (L')	5	-	-	-	-	
F						
Fallen Haven	-	-	1	-	-	
Fallout	-	-	3	-	-	
Fantasy General	-	1	1	-	-	
Fields of Fire	9	9		-	-	
Final Liberation	5	-	6	-		
Football Manager 96/97	2	-	-	-	-	
Football Manager 98	7	-	8	-	-	
Front de l'Est	4 - 7	7 - 8	6	7 - 9 à 11	5 7	
Front de l'Ouest	11	-	11	-	-	
G						
Gangsters	11	-	-	-		
Generalissime	10	-	-	-	-	
Grand Prix Manager 2	2	-	-	-	-	
Great Battles of Alexander (The)	2	3	1	5 10	-	
Great Battles of Caesar	7			-	10	
Great Battles of Hannibal	5	6	7	-	10	
Guy Roux manager 98	5	-	-	-	-	
Guerre des Mondes (Le)	12	-	-	-	-	?????????
H						
Harpoon	5	-	-	-	-	
Heroes & Might and Magic II	-	6 - 7	-	3 4 - 6 - 7 9 - 10 - 11	1	
History of the World	5	-	5	-	-	

I

Nom	Test	Analyse	Démo	Scénarios	Patch / Extension	Note
Imperialism	3	-	3 (+Mac)	-	6	
Imperialisme II	12		-	-	-	
Imperium Galactica	1	-	-	-	-	
Incubation	4	-	4	-	-	
Industry Giant	12		-	-	-	

K

Nom	Test	Analyse	Démo	Scénarios	Patch / Extension	Note
KKND II	10	-	-	-	-	

L

Nom	Test	Analyse	Démo	Scénarios	Patch / Extension	Note
Liberation Day	7		7	-	-	
Lords of Magic	5	-	5	-	-	
Lords of the Realm II	1		-	-	-	

M

Nom	Test	Analyse	Démo	Scénarios	Patch / Extension	Note
Magic : l'Assemblee	1	6	1	2 - 3	-	
Magic : Spells of the Ancients	5	-	-	-	-	
Mankind	12	-	-	-	-	
Man of War	6	-	-	-	-	
Master of Orion II	1	2	-	-	2	
Max	-	2	1	5 - 6	1	
Max 2	8	-	-	-	-	
Mech Commander	9	10	9	9 11	-	
Medieval	9	-	-	-	-	
Myth : the Fallen Lords	5	6	-	-	-	
Myth II	12	-	-	-	-	

N

Nom	Test	Analyse	Démo	Scénarios	Patch / Extension	Note
North vs South	12	-	-	-	-	

O

Nom	Test	Analyse	Démo	Scénarios	Patch / Extension	Note
Operational Art of War	9	10 - 11	9	9 - 10 - 11	9 - 10	
Operation Crusader	-	-	3 (Mac)	-	-	
Operation Panzer	4	6 - 7	3	-	6	
Outpost 2	4	-	-	-	-	
Over the Reich	1	-	-	-	-	

P

Nom	Test	Analyse	Démo	Scénarios	Patch / Extension	Note
Panzer Commander	-	-	7	-	-	
Pax Imperia 2	4	-	4	-	-	
People's General	9	-	9	-	-	
Populous 3	11	-	-	-	-	

R

Nom	Test	Analyse	Démo	Scénarios	Patch / Extension	Note
Railroad Tycoon II	11	-	11	-	-	
Rainbow Six	11 - 12	-	-	-	-	
Rising Lands	5	5	-	-	-	
Risk	1	-	-	-	-	
Rival Realms	11	-	11	-	-	

S

Nom	Test	Analyse	Démo	Scénarios	Patch / Extension	Note
Settlers II	-	-	1	-	-	
Settlers III	11	-	-	-	-	
Semper Fi	6	-	-	-	-	
Seven Kingdoms	5	-	5	-	-	
Sid Meier's Gettysburg	5	-	5	-	-	
Sim City 3000	12	-	-	-	-	
Soldiers at War	6	-	-	-	-	
Starcraft	7	-	9	7	-	
Starcraft : Broodwar	12	-	-	-	-	
Star General	1	-	-	-	-	
Stars	1		1	-	-	
Star Wars Rebellion	8	8 - 9	-	-	-	
Steel Panthers I	-	8 - 10	1 à 5 7 - 9 - 10	1 - 2 6 - 7	-	
Steel Panthers II	-	1 2 - 4 5 - 8 - 9 10	-	1 à 11	1 - 2 - 4 7 - 9 10	
Steel Panthers III	4	4	6 9	-	-	
Storm in the West	7	-	-	-	-	
Swat 2	9	-	-	-	-	

T

Nom	Test	Analyse	Démo	Scénarios	Patch / Extension	Note
Tacops	10	-	-	-	-	
Third Reich	-	-	-	8	8	
Total Annihilation	4 - 8	6	6	-	-	
Trader 97	2	-	-	-	-	
Trader 98	8	-	-	-	-	

U

Nom	Test	Analyse	Démo	Scénarios	Patch / Extension	Note
Ubik	7	-	7	-	-	

W

Nom	Test	Analyse	Démo	Scénarios	Patch / Extension	Note
Warbreeds	6	-	6	-	-	
Warlords III	2	4	2	-	-	
Warlords III : Darklord Rising	8	-	8	-	-	
War Wind	1	-	4	4	-	
War Wind II	5	4	-	-	-	
World at War : Stalingrad	1	-	-	-	-	

X

Nom	Test	Analyse	Démo	Scénarios	Patch / Extension	Note
X-Com Apocalypse	3	4	-	-	4	

LES DOSSIERS

Nom	Numéros
Se connecter à internet	7
Les jeux de rôles	12
Les jeux de stratégie budgets	6
Les jeux de stratégie-action	11 : 12
La légende des Sims	7
Les jeux de stratégie pour Macintosh	5 10
Stratégie en haute mer	3
Technique	6 7 8 - 10 - 11 12

LE COURRIER DES LECTEURS

L'HOMME SANS ORDINATEUR

J'achete Cyber chaque mois mais je n'ai pas d'ordinateur ! Donc, je connais tous les jeux sans les avoir essayes Frustrant ça ! J'espere acheter un PC d'ici six a huit mois (question d argent) ce sera sans doute un portable En fait, j'ai un vieil Apple 2 avec *War in Russia, Imperium Galactum Germany 85* et deux ou trois autres. Vous voyez le topo ? J ai joue à GVT en 1991 et j ai teste *Operational Art of War* au Mondial du jeu et *Steel Panther 2* recemment. Bref j adore ces jeux mais ça viendra, dans le futur !

Par ailleurs j attendais *Alpha Centaury* depuis juillet 98 (votre rubrique « En pointe ») et j ai lu la trilogie science-fiction de Kim Stanley Robinson (***Mars la rouge***) Les mots me manquent pour parler de cette œuvre grandiose, mais en bref il s'agit de la colonisation de Mars au XXI[e] siecle et j'en passe Vu les premieres saisies d'ecran du jeu j'ose penser que Sid Meier s en est largement inspire

Pourriez vous donc tester ce jeu en le comparant a la Trilogie ? Si vous ne l'avez pas lu (trop tard maintenant 2 000 pages), essayez au moins de trouver quelqu'un qui connait jouez devant lui et demandez son avis Il sera enthousiasme *Rebellion* c'est *Star Wars, Birth of the Federation* ce sera *Star Trek Alpha Centaury* c'est (peut-être) la Trilogie martienne Ce n'est pas un jeu sans âme A la limite un petit encadré ou vous comparerez le jeu et les livres me satisfera (un peu)

Jose-Manuel Duarte (Suisse)

Alpha Centaury est paru alors ne tardez plus à acheter votre ordinateur pour vous faire votre idee A ce propos, je ne vous recommande pas un portable, vous le paierez plus chez qu un PC normal pour un confort d'utilisation bien moindre Achetez un Pentium II 350, ou bien un Pentium 200 d occasion bien configure (et avec 32 Mo minimum), cela suffira largement pour tous les jeux que nous aimons

Concernant l'inspiration de la trilogie martienne nous n avons pas eu le temps de nous procurer ce livre (mais nous allons nous rattraper) Il est clair en tout cas que comme pour Civilization et l'histoire de l humanite Sid Meier et son equipe ont un vrai talent pour absorber les themes classiques de la science-fiction et les transformer en parametres de jeu credibles

OPERATIONAL ART OF WAR EN QUESTION

Je vous ecris pour vous faire part du desarroi qui s installe progressivement chez moi au fur et a mesure que je joue a *Operational Art of War* Comme beaucoup, j'ai ete enthousiasme par la richesse des mecanismes du jeu par son interface ou encore par son inepuisable duree de vie

Pourtant apres avoir joue aux petits scenarios dans un premier temps, je me suis attaque a « Typhoon 41 » Et la surprise ! Au bout de 10 tours j avais pris Moscou et aneanti 95 % de l'armee sovietique Quelle deception, quel manque de realisme ! De fait, par la suite je me suis aperçu qu'il y avait deux types de scenarios

– ceux où les unités « durent » ;

– ceux où des unités souvent tres importantes s'evaporent au moindre combat

A titre d'exemple dans « Normandie 44 » il faut souvent une a deux semaines pour detruire un simple bataillon isole de troupes de l'Est. Dans « Kharkov 42 » ou « Typhoon 41 » il faut a peine un jour pour aneantir une division sovietique ou un regiment panzer a plein potentiel Cherchez l'erreur !

Or l echelle de jeu ou la localisation ne sont pas en cause puisque « Korsun 44 » et « South front 42 », a la même echelle ont des unites qui durent. A cela s ajoutent des resultats fortement dissemblables au sein d un même scenario Ainsi dans votre scenario « Operation Konrad » mon premier combat a vu une division panzer au complet assaillir une DI sovietique retranchee Resultat des pertes negligeables côte sovietique contre un regiment panzer extermine (pres de cent blindes dernier cri) ! Mon second combat a vu deux petites unites blindees hongroises attaquer une DI sovietique equivalente en « minimize losses » Resultat la DI sovietique aneantie !

On pourrait multiplier les exemples de ce genre de dysfonctionnements. Or je ne voudrais pas qu il se produise avec OAW ce qui m est arrive avec *Age of Rifles* l abandon pur et simple du jeu devant des resultats de combat trop souvent sans queue ni tete ! La pilule passerait probablement mieux si l auteur de ces deux jeux s'expliquait a propos de ses tables de combats or il n'en est rien

Benoit Dopter (Marseille)

J'ai passe deja de longues (et passionnantes) heures sur *Operational* mais je n'arrive pas bien a comprendre le rôle exact de l aviation et plus particulierement les bombardiers qui parfois se font exterminer totalement par un manque de soutien aerien sur le lieu de « l'attaque au sol » determine par mes soins ? Alors faut-il paramétrer la defense aerienne sur « interdiction » ou « supériorite aerienne » pour quelle puisse escorter nos valeureux bombardiers ?

Patrick RUSSO (Nice)

Il faut bien l admettre le systeme de jeu d OAW est souvent capricieux et obscur et finalement peu adapte a de telles variations d echelle Un jeu qui represente des divisions peut-il utiliser la même table de combat pour des scenarios a l echelle du bataillon ? En realite l essentiel depend de l echelle de temps plus que de l echelle des unites, la table de combat etant la meme Exemple admettons qu un combat donne un resultat de 20 % de pertes il faut donc cinq tours pour detruire une unite S'il s agit d un bataillon dans un scenario ou l echelle de jeu est de trois jours, les combats vont prendre 15 jours a l inverse s il s agit d'un scenario a l echelle de la division et ou un tour represente un jour, cela va durer cinq jours... Des unites de taille completement differente vont être detruites dans le même nombre de tours, mais pas dans le même laps de temps

C est au concepteur des scenarios de concevoir des scenarios equilibres entre taille des unites et duree des tours OAW est un produit certes incomplet et parfois brouillon mais suffisamment souple c est sa grande qualite Par ailleurs l absence des calculs de combat et de tables precises rend effectivement extremement difficile la comprehension des mecanismes de combat. Nous nous attaquons serieusement au probleme en tout cas !

Pour ce qui est de l aviation, le patch 1 06 simplifie grandement la question, comme l explique Pascal Di Folco *page 39*

LES PETITE ANNONCES DE CYBERSTRATEGE

Ventes, achats de jeux

Vds **East Front** et **West Front** + extension VO ou VF 100 F **Imperialisme** VO 100 F Tel 04 92 32 15 38 (19 h 20 h)

Vds **Close Combat 1** et **2**, **Ages of Empire, Outpost 2 Dark Reign,** Lord 2 Riven, etc 150 F chaque. Martel au 05 56 57 88 36

Vds **OAW,** Com et Conquer, Battle Isle II, Pirates Gold, Dawn Patrol, disque dur 210 Mo Frederic au 05 46 97 25 51 (le soir).

Vds **8G Shiloh Waterloo** etc **C Combat, Ard Off., Alex., Age of Sail** 120 F chaque **Tycoon II** 250 F Tel 05 55 21 62 24

Vds ou ech. **wargames PC**. Rech extension Steel Panthers 1 et Generallissimes Christian au 01 60 65 53 58

Vds jeux CD-Rom SM **Gettysburg, Operational, Art of War,** etc Tel 01 45 40 93 08 Email JChibert@france-mail.com.

Vds jeux PC 1944 A T Rhein **La Bataille des Ardennes** Flying Corps, Age of Rifles Tel 01 34 82 82 87

Vds **jeux collector** AH GDW SPI CD Rom, JDR anciens Tel Franck 05 56 02 67 30

Vds Across the Rhein 1944 60 F, **La Bataille des Ardennes** 60 F Flying Corps 70 F, Dawn Patrol 70 F, Tel 01 34 82 82 87

Ach jeux strategie et gestion **pour PC 486** a prix abordables Envoyer liste a Laurent Eloi La Croix de l'Homme, 86150 Nerignac

Rech jeu **Stars!** sur PC. Faire offre a Christophe Verrier 5 rue Emmanuel Chabrier 72700 Allonnes.

Rech **Close Combat 1, Fallout, Lord of the Realm 2,** Apache Longbow 95 Vds **Steel Panther 1** et **2** Jean-Baptiste au 03 44 50 45 76

Divers

Rech *manuel en français* de OAW Photocopies acceptees Christophe au 02 48 65 86 62



CLOSE COMBAT III
LE FRONT RUSSE



1942

1943

1944

1945

Commander une brigade de chars sur les points chauds du Front de l'Est. Dans le feu du combat, vous devez agir vite, improviser, modifier vos tactiques à tout moment. Vos soldats comptent sur vous. Ne les décevez pas !

Ne vous laissez pas surprendre par les changements de climat durant ces quatre longues années de guerre ; neige, boue sont autant d'ennemis auxquels il faut s'adapter.

De l'avancement vous dépend si vous empêchez la débandade ou le massacre de vos troupes.

La guerre s'éternise mais la technologie se perfectionne. Choisissez vos troupes parmi plus de 300 unités spécialisées, 100 armes, 80 véhicules et armes antichars.

Menez vos troupes de la Place Rouge à Berlin sur des cartes plus grandes, conçues à partir de photos d'archives. Mais attention, si les cartes sont d'époque, le sort de l'histoire est encore entre vos mains.

Offre de remboursement de 50 francs pour les possesseurs d'une version antérieure de Close Combat (voir modalités de l'offre sur la boîte).

Jusqu'où irez-vous ?

Microsoft

www.eu.microsoft.com/france/jeux



L'ARMÉE DE L'OMBRE EST DE RETOUR !
TOP SECRET
Nouvelles missions
Ces 8 missions vous replongeront en plein cœur de l'action et vous feront découvrir de nouvelles caractéristiques :
• Utilisez des menottes pour maitriser vos adversaires.
• Faites diversion en projetant des objets dans la direction souhaitée.
• Recupérez les paquets de cigarettes de vos ennemis pour attirer et neutraliser une sentinelle.
• Le fusil Enfield vous permettra d'atteindre vos cibles à très grande distance.
• Decouvrez de nouveaux territoires européens (la Hollande, la Grèce, le Portugal...).
• Des zones de combats encore plus vastes (un zoo, une gare de triage, un aéroport, des ruines grecques).
• Ce jeu intègre deux niveaux de difficultés (bleu ou veteran).
Jeu complet. Fonctionne sans "Commandos : Derrière Les Lignes Ennemies"
COMMANDOS
LE SENS DU DEVOIR
PYRO STUDIOS
EIDOS INTERACTIVE
6, bd du Général Leclerc - 92115 Clichy Cedex - Fax : 01 47 56 14 66